

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

**LA FICTION HYPERTEXTUELLE :
DU RÊVE À LA RÉALITÉ**

**MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION**

PAR MÉLANIE SAINT-PIERRE

NOVEMBRE 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer toute ma gratitude à mes parents, mon frère, mon ami Arie, ainsi qu'à ma chère amie Annie, qui m'ont témoigné leur encouragement tout au long de la rédaction de ce mémoire. Leur patience et leur compréhension, dans les moments de doute, m'ont été d'une aide inestimable.

Je tiens aussi à remercier François, qui a bien voulu se prêter au jeu de la critique, acceptant de lire le mémoire pour signaler certaines lacunes. Ses commentaires, en apparence anodins, m'ont encouragée à préciser certains éléments ambigus. Un mot de reconnaissance également aux bibliothécaires de l'UQAM, en particulier Monsieur Le borgne, et à ceux de l'université McGill, qui m'ont aidée à identifier des documents indispensables pour mener à bien une telle entreprise.

Mes sincères remerciements également à trois personnes dont le soutien s'est avéré fort utile. Mme Solange Cormier, avec qui j'ai eu le plaisir de suivre un séminaire sur la rédaction de mémoire. M. Pierre Harvey, avec qui j'ai suivi un cours de méthodologie. Et Jean-Pierre Desaulniers, mon professeur lors d'un stage de rédaction de mémoire. Les longues discussions que j'ai eues avec eux, sur les consignes à observer pour un tel travail, m'ont guidée dans des phases critiques du mémoire.

Mais surtout, je voudrais montrer toute ma reconnaissance à Jean-Pierre Boyer, mon directeur de maîtrise, qui a su diriger ce mémoire tout en respectant ma démarche personnelle. Ses suggestions de lecture m'ont permise de mieux comprendre le sujet, elles m'ont aussi fait découvrir des auteurs importants dans le champ des communications. Sans ses encouragements et explications, pertinentes et constructives, il m'aurait été difficile de garder le cap sur l'objectif ultime : pondre un mémoire qui soit innovateur par le sujet traité et par l'approche proposée.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	viii
CHAPITRE I.....	1
INTRODUCTION.....	1
1.1 Motivation personnelle.....	1
1.2 Un nouveau paradigme communicationnel.....	2
HISTORIQUE.....	4
1.3 Genèse et convergences d'une invention.....	4
1.3.1 Le système Memex.....	5
1.3.2 Les systèmes Arpanet et Bitnet.....	8
1.3.3 Impacts des premiers logiciels hypertexte.....	11
1.3.4 Le système Xanadu.....	13
1.4 Développements des usages littéraires.....	16
1.4.1 L'influence des jeux vidéo.....	16
1.4.2 <i>Afternoon</i> , exemple type d'hyperfiction textuelle.....	19
1.5 Quand la lecture devient un jeu.....	21
1.5.1 Une nouvelle dimension de la pratique littéraire.....	22
1.6 De nouvelles possibilités pour les auteurs et les lecteurs.....	23
1.6.1 L'histoire à énigmes dans un format numérique.....	23
1.6.2 Avantages pour les auteurs et les lecteurs.....	24
1.7 Inconvénients de la fiction hypertextuelle.....	26
1.7.1 Un saut dans l'inconnu.....	26

1.7.2 L'avenir du livre face au numérique	28
1.7.3 Un produit conçu pour un public spécialisé	28
1.8 La fiction hypertextuelle, un phénomène social	29
CHAPITRE II.....	31
2. SPECIFICITES DE LA FICTION HYPERTEXTUELLE.....	31
2.1 Les mille et un visages de la fiction hypertextuelle	31
2.1.1 Le roman à l'ère du numérique.....	31
2.1.2 Une présentation graphique du récit	33
2.2 Aperçu de différentes structures de liens	34
2.2.1 Le modèle du graphe complet.....	34
2.2.2 Le modèle en réseaux	35
2.2.3 Le modèle arborescent	36
2.2.4 Le modèle de l'organigramme	39
2.2.5 L'utilisation de la mémoire narrative.....	40
2.2.6 Le modèle à deux niveaux	41
2.2.7 La lecture par leurres	42
2.3 Avantages de la fiction hypertextuelle.....	43
2.3.1 De nouveaux rapports auteurs-lecteurs	44
2.3.2 De plus grandes possibilités pour les auteurs.....	45
2.3.3 Un plus grand sentiment d'interactivité.....	45
2.3.4 La lecture comme un jeu.....	46
2.3.5 La participation du lecteur	49
2.4 Inconvénients de la fiction hypertextuelle	51
2.4.1 Immersion versus interactivité.....	52
2.4.2 Limites de l'immersion temporelle	52
2.4.3 Perdu dans un environnement spatial.....	54

2.4.4 L'immersion émotionnelle, un défi.....	55
2.4.5 Le bouleversement de l'unité narrative.....	57
2.4.6 Les risques d'une lecture fragmentée.....	60
CHAPITRE III	65
3. CADRE THÉORIQUE.....	65
3.1 Intégrer une nouvelle réalité virtuelle	65
3.1.1 Positionnement épistémologique du sujet.....	66
3.1.2 Fiction hypertextuelle et socialisation secondaire.....	66
3.1.3 Participation et immersion	67
3.1.4 Socialisation secondaire et interactivité.....	68
3.2 L'hyperfiction dans le champ de la communication	69
3.2.1 Construction d'un univers culturel interactif.....	70
3.2.2 Une vision plus humaniste de la communication de masse.....	70
3.2.3 Une intelligence collective en réseaux	72
3.3 Usages technologiques du sujet	73
3.3.1 Un environnement technoculturel en interaction	74
3.3.2 MOO et MUD, une fiction hypertextuelle sur Internet	74
3.3.3 Une nouvelle subjectivité pour une nouvelle spatialité.....	76
3.4 L'hypertexte et les technologies de communication	78
3.4.1 Un carrefour de créativité	78
3.4.2 Applications artistiques de l'hypertexte.....	79
CHAPITRE IV	82
4. ÉTUDE DE CAS : DEUX ŒUVRES, DEUX APPROCHES DIFFÉRENTES	82
4.1 De la lecture interactive à l'écriture interactive	82
4.1.1 <i>Afternoon, a Story</i>	83
4.1.2 Explorer les sentiers de base	84

4.2 Comment aborder <i>Afternoon</i>	84
4.2.1 Ce que nous apprennent les leurres.....	87
4.3 Plonger dans <i>Afternoon</i> avec le menu LINKS	88
4.3.1 Tout commence par un accident de voiture	89
4.3.2 Une lecture guidée par un sentiment d'urgence	91
4.3.3 Un passé douloureux qui revit au présent	92
4.4 STORYSPRAWL.COM, un lieu de création collective	95
4.4.1 Vers de nouvelles formes d'écritures.....	96
4.4.2 À propos des droits d'auteur.....	97
4.4.3 Arbitrage et conciliation	97
4.5 <i>Thievery in Blue</i> , un récit bâti sur des embranchements	98
4.5.1 Bienvenue dans l'univers trouble de Tycho.....	101
4.5.2 Quand interaction rime avec participation	102
4.5.3 Un scénario qui tient le lecteur en haleine	103
4.5.4 Les deux visages d'une histoire à inventer.....	104
CHAPITRE V	108
5. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS	108
5.1 Quand le livre s'ouvre sur le monde	108
5.1.1 Deux approches structurelles différentes	108
5.1.2 Une lecture en réseaux versus une lecture arborescente.....	108
5.2 Interactivité directe ou interactivité indirecte	110
5.2.1 Récit ouvert ou récit fermé	110
5.3 L'hyperfiction, une nouvelle forme de création littéraire.....	112
5.3.1 Une nouvelle pratique de lecture	112
5.3.2 Une nouvelle dynamique de participation.....	112
5.3.3 L'avenir de l'hyperfiction	113

5.3.4 Pour une interactivité plus directe.....	114
5.3.5 Le multimédia au service de l'hyperfiction.....	115
BIBLIOGRAPHIE	117
LIVRES ET ARTICLES.....	117
ILLUSTRATIONS ET PHOTOS	119
ŒUVRES INTERACTIVES POUR LES ÉTUDES DE CAS.....	120
QUELQUES SUGGESTIONS DE SITES DE FICTIONS HYPERTEXTUELLES.....	121

RÉSUMÉ

L'objectif de ma recherche est de montrer comment l'avènement de la fiction hypertextuelle redéfinit la conception de la littérature. Grâce à l'ordinateur, le roman devient interactif. Des hyperliens à l'intérieur du texte permettent la création d'embranchements et favorisent un traitement associatif de l'information. Présentée sous forme de segments, le récit offre plusieurs niveaux d'interprétation. Un procédé qui abolit l'ordre séquentiel du récit. Le lecteur peut voyager dans l'œuvre et construire sa propre histoire en choisissant l'ordre d'apparition des segments proposés par l'auteur. Naturellement, je veux démontrer en quoi ce nouveau type d'écriture diffère du roman imprimé. J'expose la manière dont le roman numérique ressemble à un jeu vidéo, en me basant sur deux œuvres typiques du roman numérique : *Afternoon* de Michael Joyce (1987) et *Thievery in Blue*, œuvre collective accessible sur le site www.storysprawl.com

Cette recherche veut aussi expliquer comment la fiction hypertextuelle est vouée à un brillant avenir, à la condition toutefois que les auteurs en simplifient la présentation. Ceci afin d'éviter que le lecteur devienne prisonnier d'un récit trop complexe. C'est un point important du mémoire que je tente d'élucider dans la partie comparative. La question de l'émergence de mini-cultures numériques, basées sur les réseaux et la participation du lecteur, a guidé ma réflexion. L'idée que l'interactivité suscite un meilleur partage de l'information, qu'elle soit scientifique ou littéraire, est omniprésente dans le texte.

Mots-clés : fiction hypertextuelle, interactivité, hyperlien, lecture, écriture, participation, collectivité, immersion, rapports auteurs-lecteurs, segment textuel, embranchement, jeu vidéo, environnement virtuel, labyrinthe, cohérence, cyberculture, énigme.

CHAPITRE I

Introduction

Je présenterai dans ce chapitre une analyse du phénomène de l'hypermédia et plus spécifiquement de la fiction hypertextuelle (FH). J'exposerai ensuite les motivations qui m'ont amenée à choisir ce sujet de mémoire. J'insisterai sur le lien entre la FH et le champ des communications. Je décrirai les circonstances qui ont mené des pionniers du monde scientifique américain à utiliser l'hypermédia pour coder et traiter les informations. J'expliquerai comment s'est constituée l'utilisation de l'hypertexte à des fins d'expérimentation et de création littéraire.

Je plongerai dans le vif du sujet avec une présentation des spécificités de la FH. J'évaluerai les implications de la FH sur les rapports auteurs-lecteurs, sur les pratiques de lecture, et sur le livre en tant qu'institution sociale et culturelle dominante. On verra pourquoi ce nouveau paradigme communicationnel se prête mieux à certains genres littéraires ludiques (suspense, espionnage, action, etc.). Seront aussi traités des avantages et inconvénients de la FH par rapport au roman imprimé. Je traiterai de la participation du lecteur dans la création de l'œuvre qui se bute parfois à la difficulté d'acquérir une vue d'ensemble du récit dans un amalgame disparate de segments textuels. Pour conclure, je présenterai une étude de cas à partir d'*Afternoon*, de Michael Joyce, une œuvre importante qui présente un aperçu intéressant de cette nouvelle pratique littéraire et ludique.

1.1 Motivation personnelle

J'ai choisi ce sujet pour plusieurs raisons. Je voue depuis plusieurs années un grand intérêt pour tout ce qui touche la littérature et la poésie. Les impacts de la FH sur le roman et le discours littéraire m'ont attirée d'emblée. Ce sujet cadre bien avec les thèmes abordés au cours de mes quatre années d'étude dans le domaine de la

littérature et des communications. J'ai voulu comprendre le rôle de la FH dans les pratiques de communication du savoir partagé.

Même si elle n'en est qu'à ses premiers balbutiements, la FH exerce déjà une influence sur la pratique littéraire. De plus en plus de romans imprimés dits interactifs font leur apparition dans les librairies. Le roman imprimé cesse d'être l'unique support de l'écrit. Ce passage du format imprimé au format numérique sur écran d'ordinateur représente bien plus qu'un changement quantitatif ; il touche directement la diffusion et la distribution des romans. C'est également un changement qualitatif important. Les auteurs disposent dorénavant de logiciels de création qui permettent d'apporter une nouvelle dimension à la création littéraire.

La FH suscite l'interrogation sur l'avenir du livre en tant qu'institution basée sur une présentation hiérarchisée et linéaire du savoir. L'environnement numérique ouvre la porte à la participation de l'utilisateur. La transmission de l'information passe progressivement d'un format conçu sur un modèle de consommation de masse à un modèle de participation plus personnalisé. La FH s'inscrit dans une tendance qui va vers une démocratisation du savoir dans une société de plus en plus informatisée.

1.2 Un nouveau paradigme communicationnel

La FH n'a rien d'un phénomène spontané qui évolue en vase clos. Elle tire son inspiration du nouveau mode de présentation des idées, basé sur l'hypermédia¹. Peu importe le domaine d'activité : commerce, culture, politique, santé, le « consommateur » veut avoir accès à une information (la plus complète possible) et exercer un choix en fonction de ses attentes et de ses besoins.

¹ Désigne la capacité d'un ordinateur à prendre en compte toutes les formes d'information, textes, images, sons. (Dictionnaires d'informatique, Michel Ginguay, Annette Lauret, Yves Waché, 6^e édition, InterEditions, Paris, 1998, p. 150.

Ce rapprochement auteur-lecteur, basé sur l'interaction qui a parfois lieu en temps réel, a été rendu possible grâce à l'hypermédia. Le lecteur peut non seulement naviguer dans le récit. Il peut suggérer des changements, créer des personnages, réagir aux changements proposés par d'autres lecteurs (romans collectifs), etc. Une perspective nouvelle s'offre au lecteur qui réinvente l'œuvre, la personnalise, comme il le ferait d'un produit ou service disponible sur Internet. Grâce aux nouvelles technologies de l'information, le modèle communicatif à sens unique ne tient plus : « Ordinateurs et réseaux d'ordinateurs apparaissent alors comme l'infrastructure physique du nouvel univers informationnel de la virtualité². »

On devine l'intérêt du sujet dans le contexte des communications. L'informatique permet de créer une œuvre littéraire qui favorise de nouveaux rapports entre le citoyen et le livre (le récit) comme véhicule d'unification culturelle et sociale. En faisant fi des préoccupations esthétiques propres au modèle de littérature classique ou commerciale, la FH contourne les contraintes matérielles propres à l'imprimé. Exit le traitement linéaire, statique, du récit. Les œuvres numériques proposent un nouveau type de lecture qui interpelle le citoyen, lui tend la main, l'invite à prendre part à un nouveau courant culturel. Cette innovation continue d'avoir des impacts importants. Il suffit de penser qu'au début de l'hypertexte, les chercheurs croyaient que seules les informations contenues dans les livres de référence se prêtaient à une présentation associative, non linéaire de l'information. Certains écrivains ont saisi la balle au bond.

La FH peut être considérée comme un instrument de changement culturel. Avec les cédéroms et Internet, le livre n'est plus l'unique moyen de diffusion du savoir. Ce nouveau mode de traitement de l'information est visible dans tous les domaines d'activité : culture, actualité, science, etc. Les canaux de diffusion littéraire sont peu à peu envahis par des œuvres numériques multidimensionnelles et multiformes. La FH

² Lévy, Pierre, *Cyberculture*, Éditions Odile Jacob, 1997, p. 89.

constitue un produit hybride entre la littérature et l'informatique, un point de rencontre entre la technologie du multimédia et la poésie.

En s'ouvrant au lecteur, la FH favorise la construction de réseaux interactifs s'étendant à travers le monde. Ce changement de paradigme est issu d'un rêve cher à bien des chercheurs et des développeurs du WEB : créer une vaste librairie virtuelle universelle, où tous peuvent contribuer à des œuvres collectives. Cela représente une forme de démocratisation du savoir. Il se crée un environnement propice à l'expression d'opinions, de styles littéraires, éloigné des credo chers aux institutions culturelles et politiques traditionnelles. La FH inaugure un paradigme participatif qui laissera sa trace dans le paysage communicationnel du XXI^e siècle : « L'écriture électronique hypertextuelle "menace" actuellement de réorganiser notre économie en favorisant un idéal d'écriture très différent de l'idéal incarné par l'imprimerie³. »

Le modèle de «divertissement à la carte», une approche personnalisée qui doit beaucoup à ce mode d'accès à l'information, apparaît d'abord dans les médias électroniques. Des bulletins de nouvelles présentent l'actualité en fonction des préférences des auditeurs et/ou des téléspectateurs. On assiste au passage d'une culture hiérarchisée, uniformisée, à un vaste réseau hypertextuel où chacun puise l'information selon ses préférences.

HISTORIQUE

1.3 Genèse et convergences d'une invention

L'hypertexte a été inventé dans les années 60 par Theodor Nelson et Douglas Engelbart. L'idée était déjà dans l'air il y a une cinquantaine d'années. Vannevar Bush, qui agissait en tant que conseiller scientifique du président Roosevelt durant la Deuxième Guerre mondiale, proposa un système par lequel les chercheurs pourraient

³ Bolter, Jay David, *The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, University of North Carolina, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991, p. 40. (Traduction libre de l'auteur)

plus facilement colliger les informations scientifiques. Ce projet de système, le Memex, un mécanisme (outil) appelé à servir d'abord d'encyclopédie et ultérieurement de bibliothèque interactive, ne fut toutefois jamais mené à terme. L'idée derrière le Memex s'inspirait de l'utilisation du microfilm, un support peu fiable et très limité sur le plan de la mémorisation et offrant peu de possibilité d'accès direct. Les progrès technologiques réalisés dans les années 60 ont permis d'aller plus loin que ce que proposait le modèle de Bush.

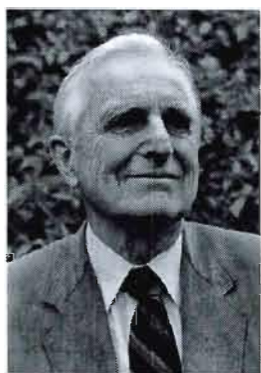


Illustration 1.1

Douglas Engelbart ⁴

1.3.1 Le système Memex

Les travaux de Bush ont mené aux systèmes hypertextuels actuels. Le chercheur voyait dans le Memex la possibilité d'afficher deux textes à l'écran et de créer des liens entre eux. Ces liens seraient ensuite emmagasinés et rendus disponibles pour un affichage ultérieur. Bush entrevoyait la possibilité de modifier le contenu des documents. L'ensemble des liens devait aboutir à un réseau d'interconnexions pouvant mener à un paragraphe, à un mot ou à un graphique numérique. Cette interconnexion de segments fait déjà penser aux œuvres d'hyperfiction telles qu'on

⁴ <http://www.thocp.net/biographies/engelbartdouglas.html>

les connaît aujourd'hui : *Afternoon* (M. Joyce), *Heresy : a Hyperpoem* (William Dickey), etc.

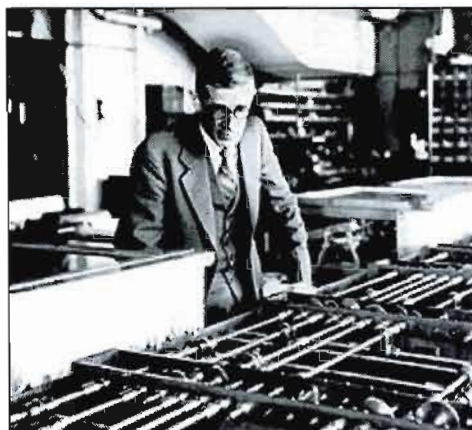


Illustration 1.2

Vannevar Bush devant l'analyseur différentiel qu'il inventa (1931)⁵

Le fonctionnement du Memex se laisse deviner dans sa conception même. L'auteur doit d'abord écrire un passage et ensuite ajouter des notes et commentaires à certains mots importants. Des notes pouvaient aussi être jointes aux documents existants. L'utilisateur était conduit vers d'autres textes portant sur le même sujet à l'intérieur d'un réseau de données scientifiques. Le Memex constituait un système ouvert, qui devait mener à un réseau hypertextuel (librairie) en principe sans limites. Ce système innovait par rapport au texte imprimé marqué par l'invariabilité dans la forme et la fixité dans le temps.

Bush voulait créer un système qui satisfait la curiosité des chercheurs, augmente la mémoire humaine et favorise l'échange d'informations. Ce concept rejoint les aspirations des chercheurs universitaires qui ont conçu Internet. On retrouve derrière le Memex une tentative de libérer les chercheurs du carcan imposé par les supports imprimés, des mécanismes jugés encombrants :

⁵ http://www.boxesandarrows.com/archives/the_sociology_of_information_architecture.php

L'hypertexte et les simulations, les deux formats les plus prometteurs pour la narration numérique, ont tous deux été inventés durant la Deuxième Guerre mondiale comme une façon de maîtriser la complexité du savoir de base en expansion⁶.

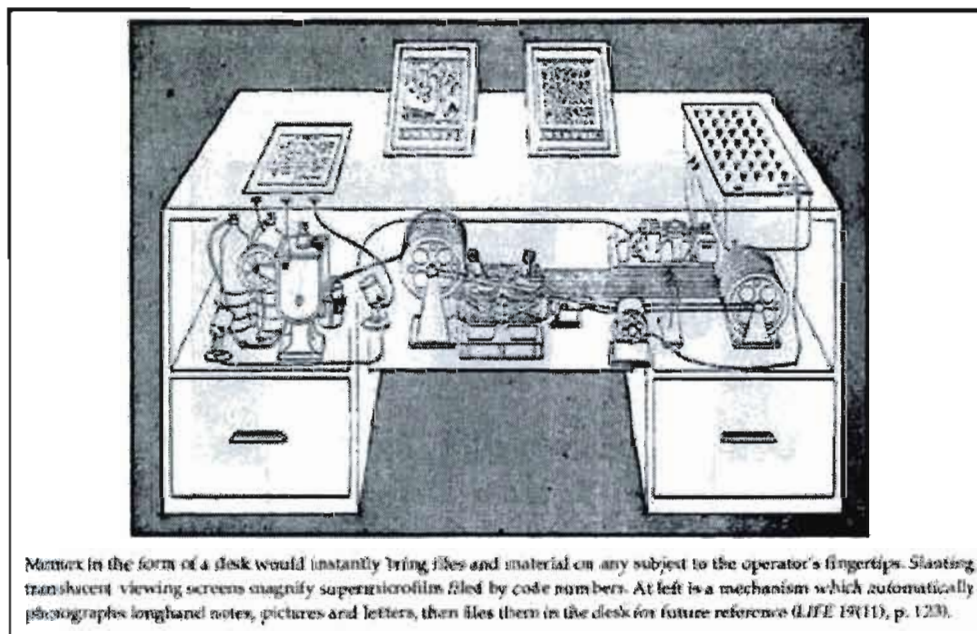


Illustration 1.3

Le Memex sous la forme d'un bureau mettrait automatiquement les fichiers et le matériel sur n'importe quel sujet à la disposition de l'utilisateur. Des écrans obliques, translucides, grossissent les microfilms classés par des numéros de code. À gauche, un mécanisme photographie automatiquement les notes sténographiques, les images et les lettres, pour ensuite les classer dans le bureau pour référence future.⁷ (TPA)

L'originalité de Bush tient au fait qu'il perçut très tôt qu'un système de classement basé sur l'alphabet et l'ordre numérique était artificiel et, à certains

⁶ Murray, Janet H., *Hamlet, on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, New York, London, Toronto, p. 90 (TPA)

⁷ <http://www9.org/w9cdrom/98/98.html>

égards, inutile. Il nourrit l'idée d'un système qui permettrait un classement associatif des connaissances scientifiques, à travers lequel le chercheur pourrait naviguer sur une « toile de sentiers », comme sur le WEB. Il croyait qu'une machine qui reproduirait le fonctionnement des structures neurales du cerveau permettrait de lier les informations par association. Un utilisateur pourrait passer d'un concept à l'autre et ajouter des éléments à l'ensemble. Ce qui aurait permis de maintenir le système à jour. S'inspirant de la cybernétique, Bush a présenté les prémisses qui ont mené à la FH, cinquante ans plus tard.

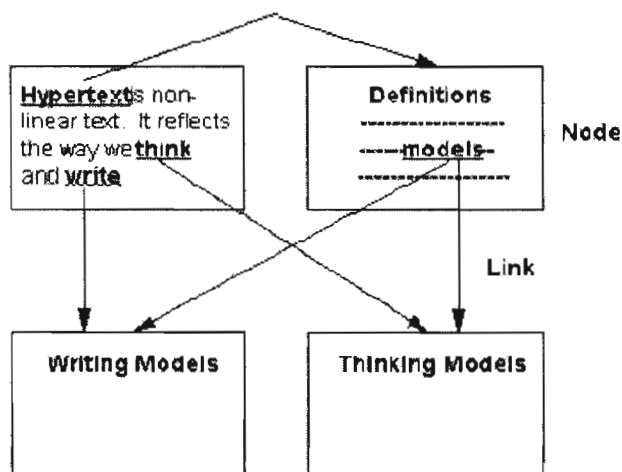


Illustration 1.4

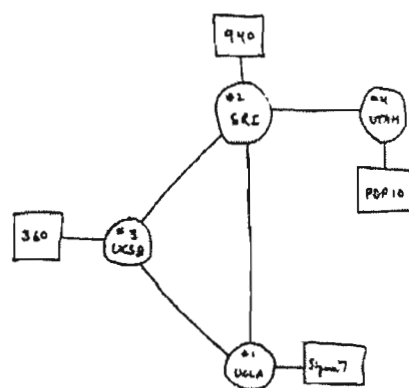
Exemple de document hypertexte.⁸

1.3.2 Les systèmes Arpanet et Bitnet

Les réseaux de communication informatisée, tels ARPANET et BITNET, sont nés à la même époque. Leur fonctionnement est simple. Chaque nœud de l'ordinateur dessert des douzaines ou même des centaines d'abonnés. Ceux-ci peuvent produire et

⁸ http://www.e-papyrus.com/hypertext_review/chapter1.htm

transmettre des messages et lire ceux créés par d'autres utilisateurs. Certains messages empruntent un sentier unique à travers les liens de communication alors que d'autres, destinés à l'ensemble des abonnés, s'étendent à travers tout le réseau. Ce dernier ressemble à un vaste texte d'écrits inter-reliés, soit des milliers de messages sur une multitude de sujets différents. Les deux croquis suivants démontrent l'évolution du système Arpanet au fil des années.



THE ARPA NETWORK

DEC 1969

4 NODES

FIGURE 6.2 Drawing of 4 Node Network
(Courtesy of Alex McKenzie)

Illustration 1.5

Croquis simplifié du premier lien réseau sur Arpanet (1969).⁹

⁹ <http://cybergeography.org/atlas/arpanet2-gif>

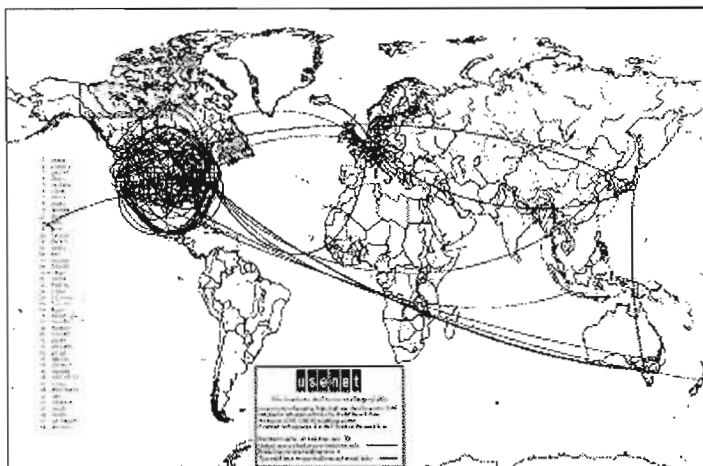


Illustration 1.6

Croquis géographique de l'Usenet réalisé en 1986.¹⁰

Les utilisateurs se servent du réseau pour échanger de l'information. On a baptisé ces groupes de discussion des forums d'échanges (Newsgroup). Si le message envoyé à travers le réseau exige une réponse, il fait le chemin inverse pour revenir à son point d'origine. Le ton des échanges est souvent informel. L'abonné peut incorporer une partie du message reçu à sa réponse. La frontière est brouillée entre son propre texte et celui auquel il répond. Les utilisateurs peuvent joindre des extraits d'articles de journaux ou de livres à leurs messages. Cette pratique représente une question de recherche additionnelle, soit la virtualisation des rapports humains par Internet.

Ce détour historique est important pour comprendre le développement des usages littéraires dans la FH. Il s'agit ici d'une nouvelle pratique littéraire qui s'appuie sur un échange entre l'auteur et le lecteur (participation commune). Tout comme les utilisateurs de Newsgroups peuvent inclure une partie du message reçu à leur réponse, dans les FH collective les lecteurs échangent leurs impressions et idées dans une sorte de réaction en chaîne. Les notions de droits d'auteur ne s'appliquent pas dans un tel contexte, tout comme dans plusieurs œuvres collectives basées sur le format

¹⁰ http://www.cybergeography.org/atlas/world_usenet_1986_large.gif

numérique. Ces réseaux de communication constituent un système d'hypertexte qui donne toute liberté aux participants. Bien souvent, il n'existe aucune autorité bien définie qui prend la responsabilité du contenu des échanges.

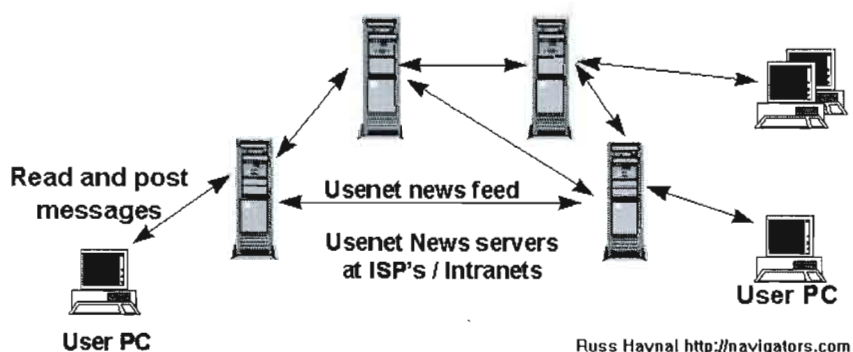


Illustration 1.7

Architecture d'un système de Newsgroup construit sur Usenet.¹¹

1.3.3 Impacts des premiers logiciels hypertexte

Les outils de l'hypermédia, jumelés aux ordinateurs personnels et aux postes de travail introduits dans les années 80, ont favorisé l'essor de l'hypertexte construit sur des structures informatiques en arbre ou en réseau. Armés de puces électroniques d'une plus grande capacité de mémoire, les programmeurs ont créé des logiciels qui traitent l'information plus efficacement. Une nouvelle architecture, inspirée du rhizome, a permis l'émergence d'outils de scénarisation qui fonctionnent à plusieurs niveaux.

Contenant 114 cartes inter-reliées, le logiciel HyperCard, inclus sur tous les ordinateurs vendus par Apple, entre 1987 et 1992, est un bel exemple d'utilitaire hypertexte. Ces cartes pouvaient contenir du texte, des images ou des sons que l'utilisateur pouvait réunir en paquets (stacks). Plusieurs entrées renvoyaient à des

¹¹ <http://www.navigators.com/usenet.html>

liens entrecroisés. Le fonctionnement d'HyperCard, avec son interface idéographique, s'apparente aux systèmes d'opération Windows et Mac actuels.

En cliquant sur l'un des onglets situés au bas de l'écran, l'utilisateur voyait apparaître un menu déroulant du paquet (stack). Il pouvait ensuite accéder à un autre menu de liens entrecroisés à l'intérieur du paquet. Ces menus, qui présentaient des icônes selon un plan hiérarchique, renvoyaient aux segments textuels. Cette présentation s'apparente à un système de tabularité visuelle, très développé dans l'édition sur écran.

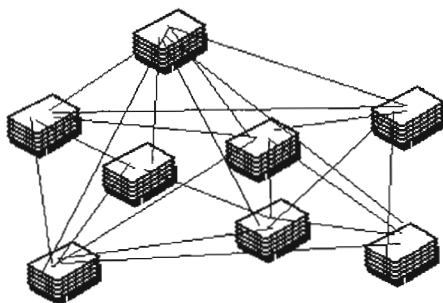


Illustration 1.8

Modèle sémantique de l'Hypercard.¹²

HyperCard a attiré l'attention de certains chercheurs intéressés par le passage du format de l'imprimé à la technologie du numérique. Ce nouvel outil a permis au format tabulaire de s'imposer. Fini les segments linéaires, séquentiels, qui sont plus difficiles d'accès et plus coûteux en terme d'efforts et de temps. L'illustration 1.8 résume bien cette approche.

HyperCard permettait d'automatiser la lecture du texte. Grâce aux paquets d'information (Stacks), l'utilisateur pouvait récupérer (électroniquement) un livre

¹² <http://ausweb.scu.edu.au/aw95/hypertext/eklund/>

d'un rayon virtuel pour le consulter. Il n'avait plus besoin de chercher l'information dans la table des matières, l'index, ou les notes de bas de page.

Le menu d'aide par paquets représente un conduit transparent pour le transfert d'information. Avec ce logiciel d'Apple, l'hypertexte devient une activité fonctionnelle et mécanique. Le lecteur peut naviguer à l'intérieur d'un espace virtuel et personnaliser sa recherche. Il peut également monter un fichier à partir d'informations réparties dans l'ensemble des fichiers disponibles. Il trace lui-même le cheminement qui mène à l'information de son choix.

HyperCard ne permettait toutefois pas de créer une œuvre de FH. Le procédé était trop ardu et trop lourd. Pour lier les segments entre eux, il fallait passer par HyperTalk, le logiciel d'écriture peu convivial d'hyperCard. Malgré ses lacunes, le logiciel a permis une utilisation plus poussée de l'hypertexte. Conjugué à la popularité des ordinateurs personnels (PC) et à la convivialité des interfaces graphiques, l'hypertexte a connu du succès dans les domaines éducatif et scientifique. Il a permis la création de document didactiques (modèles hypertexte d'apprentissage et de diffusion) : répertoires, manuels d'utilisateur, etc. : « Grâce à la souplesse d'intégration des données numériques dans l'ordinateur, l'image est ainsi en train de conquérir une place de plein droit dans la communication écrite¹³. »

1.3.4 Le système Xanadu

Le projet Xanadu, inventé en 1990, est venu concrétiser l'idée d'un « programme de serveur hypermédia ». Les chercheurs voulaient concevoir un mécanisme capable d'explorer de larges quantités de données informatiques : des unités vidéo, de la voix et du texte. Le système devait permettre d'emmagasiner toute la littérature du monde. Theodor Nelson, son concepteur, rêvait d'une structure de documents interconnectés

¹³ Vandendorpe, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte*, Boréal, 1999, p. 155.

en constante évolution. L'idée de réseau (librairie virtuelle), présente dans l'esprit des auteurs de FH, gagnait en crédibilité. Le projet Xanadu devait réunir toutes les données contenues dans les stations de stockage en réseau. Il devait constituer le fondement d'un vaste système de librairie universelle, un concept repris par les concepteurs d'Internet : « Nelson envisagea un monde où presque tous auraient accès à n'importe quelle forme de littérature¹⁴. »



Illustration 1.9

Ted Nelson ¹⁵

Le serveur de Xanadu visait à permettre aux utilisateurs de créer des documents inédits en puisant dans des unités existantes. Les concepteurs du projet voulaient mettre sur pied un nouveau marché de l'édition à partir d'un réseau de données fournies par des éditeurs. L'utilisateur pouvait consulter le répertoire, moyennant le paiement de droits d'auteur à l'éditeur, ou à plusieurs d'entre eux si le document créé provenait de sources multiples.

¹⁴ Meadow, Charles, *Inks into Bits, A Web of Converging Media*, Scarecrow Press, London, 1998, p. 77 (TPA)

¹⁵ <http://xanadu.com/au.ted/>

AN AUTHOR-BASED, LITERARY AND CULTURAL DESIGN

The Xanadu Document Model

-- built on the assumption of perpetual change and re-use

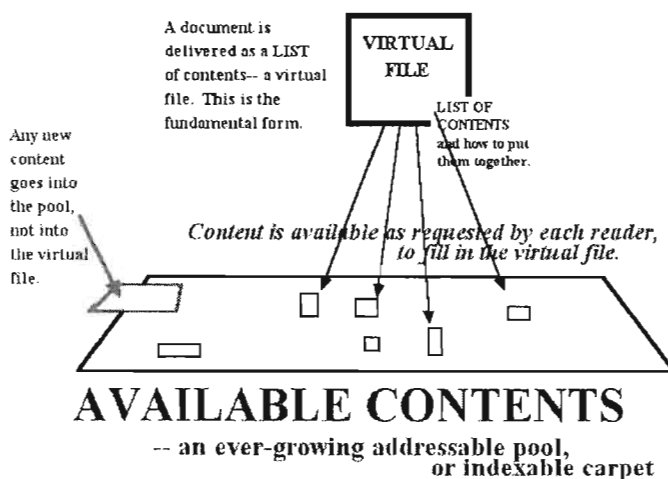


Illustration 1.10

Modèle d'un document Xanadu. L'objectif du système Xanadu était très simple : Rendre le contenu disponible, distribuer et maintenir les documents sous forme de listes donnant des informations sur les contenus, lesquels peuvent être remplacées par le *browser*.¹⁶

Avec un système comme Xanadu, très près de l'hyperfiction actuelle par son fonctionnement, le lecteur pouvait devenir un auteur potentiel, un créateur de document. Il pouvait consulter un texte et y apporter des modifications, y faire des ajouts. Nelson y voyait les prémisses de l'édition hypertexte ouverte (libre). Vu les contraintes politiques et sociales de l'époque, cette vision apparaissait plutôt utopique. L'idée a tout de même inspiré les chercheurs en hyperfiction et les auteurs attirés par les nouvelles technologies hypermédia.

¹⁶ <http://xanadu.com/suTheModel/>

1.4 Développements des usages littéraires

Depuis l'arrivée du numérique, plusieurs écrivains utilisent les ordinateurs personnels pour écrire des œuvres originales. Toutefois, au début des années 80 très peu d'entre eux avaient tenté d'écrire une fiction électronique qui permette la participation du lecteur. Cet obstacle a disparu quand il est devenu possible de présenter l'œuvre comme une entité visuelle, de la structurer en tableaux, et d'y inclure des segments numériques (blocs de données). Une rhétorique de l'espace, déjà présente dans les journaux et les magazines, sert d'inspiration pour concevoir des récits présentés dans un environnement visuel interactif.

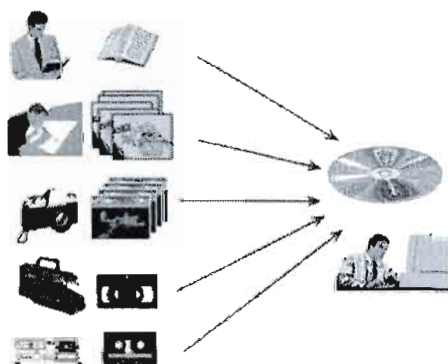


Illustration 1.11

Schéma du système multimédia¹⁷

1.4.1 L'influence des jeux vidéo

Les auteurs attirés par l'hypertexte ont compris très tôt que les jeux vidéo, sans constituer un genre textuel à part entière, présentaient une énigme à laquelle peuvent

¹⁷ <http://www.horizons.com.lb/media.html>

s'ajouter des éléments textuels : « Les jeux vidéo ne représentent pas tant un nouveau genre textuel qu'un nouvel environnement pour l'utilisation du texte¹⁸. »

Tout comme dans une FH, dans un jeu vidéo le joueur peut tenir le rôle du protagoniste. Sa progression dans le récit peut dans bien des cas être enregistrée pour une utilisation future. Une caractéristique qui est présente aussi dans les encyclopédies hypertexte. Les systèmes MUD (Multi-User Dimension) ou MOO (Object-Oriented MUD) ont fait leur apparition à la même époque. Le système Polace s'inscrit aussi dans cette tendance : permettre au joueur d'interagir en temps réel avec d'autres participants. Ces trois jeux permettent aux joueurs de créer des personnages et de les situer dans l'intrigue à l'endroit voulu.

Au début des années 80, la plupart des jeux vidéo : *Pac Man*, *Tetris* ne présentaient aucun élément textuel. Le joueur utilisait une manette de jeu (joystick) pour communiquer ses intentions à l'ordinateur. On commandait des mouvements à l'écran à l'aide du clavier. L'ordinateur pouvait aussi enregistrer des réactions verbales élémentaires. C'est en étudiant ces divertissements populaires que certains chercheurs, comme Stuart Moulthrop (Victory Garden), ont eu l'idée d'inclure des éléments textuels au récit imagé. Cette initiative visait à créer chez le lecteur le sentiment d'entrer dans l'action. Certains jeux vidéo de la même époque, comme *Zork*, contenaient déjà du texte. L'ordinateur affichait des segments d'une fiction interactive, et l'utilisateur exécutait ses mouvements en tapant (au clavier) des réactions verbales élémentaires.

En dotant la trame textuelle d'embranchements (hyperliens), des auteurs ont pu créer des fictions qui marient le texte et l'image. Alors que plusieurs FH actuelles font un usage mitigé du texte, au début des années 80 les premiers auteurs de FH se donnaient comme objectif d'ajouter du texte aux jeux vidéo. Cette petite révolution a

¹⁸ Ryan, Marie-Laure, *Cyberspace, Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Edited by Marie-Laure Ryan, Indian University Press, Bloomington and Indianapolis, 1999, p. 8. (TPA)

transformé certains produits existants, comme Zork et Myst, en produits culturels de masse. L'univers fictif s'y manifeste de deux façons : un dialogue entre les personnages, et la présence de messages écrits insérés dans la trame du récit.

Les auteurs ont bâti leur jeu à partir d'éléments propres à susciter davantage les attentes, les appréhensions de l'utilisateur. L'utilisateur s'investit davantage. Il dispose d'outils pour communiquer ses intentions à l'ordinateur. Ce fut un pas de géant par rapport à l'époque où son rôle se résumait à cliquer sur des icônes.

Avec les premières œuvres dites interactives, le joueur plonge dans un monde mythique avec donjon, château, etc. Le récit débute par une description de la scène. Le lecteur clique sur des commandes pour accéder à la suite du récit : « aller de l'avant », « entrer dans une pièce », « ramasser le poignard », etc. Le jeu consiste habituellement à trouver un trésor que l'on doit protéger contre des brigands, des monstres, etc. Le lecteur joue le rôle d'un détective ou d'un aventurier qui doit résoudre un meurtre ou un mystère quelconque :

Dans la fiction hypertextuelle, l'auteur à la fois raconte une histoire et conçoit une expérience qui se déploie dans le temps – non pas le récit fixe et immuable qu'un auteur peut créer dans le format imprimé, mais une série d'interactions potentielles qui traversent le temps et l'espace [comme dans une histoire ouverte].¹⁹

Malgré un scénario simple, ces premières œuvres électroniques sont bel et bien des œuvres de fiction. Pour progresser dans le récit, le joueur doit saisir les indices à partir des directives fournies de l'auteur. Ses réponses (réactions) déterminent la suite de l'histoire. Cette possibilité de naviguer dans un espace virtuel s'est étendue au début des années 90 avec Internet. Grâce à l'hypermédia et à la réalité virtuelle, on peut créer un environnement visuel et sonore interactif.

¹⁹ Douglas, Yellowlees, J., *The End of Books – or Books without End?* Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2000, p. 133. (TPA)

1.4.2 *Afternoon*, exemple type d'hyperfiction textuelle

Écrite en 1987, l'œuvre de Michael Joyce, *Afternoon*, constitue un des premiers exemples de FH. Les concepteurs parlaient plutôt de fiction interactive. Pour concevoir cette œuvre numérique, Michael Joyce s'est associé avec Jay Bolter. Ensemble, ils ont inventé un logiciel d'application hypertexte qu'ils ont baptisé Storyspace. Ces deux créateurs peuvent être considérés comme des pionniers dans l'émergence de l'hypermédia, à l'image de Bush, Nelson, Engelbart, etc., dans leur domaine respectif.



Illustration 1.12

Michael Joyce²⁰

Avec *Afternoon*, on entre de plein pied dans la FH. On y retrouve toute la complexité et le raffinement littéraire présents dans un roman imprimé. Au fil des sentiers, on éprouve le sentiment d'être dans le feu de l'action, comme dans un jeu d'aventure informatisé. Le personnage principal, Peter, est un poète qui écrit des documents techniques pour une compagnie qui conçoit des logiciels. Des personnages secondaires croisent son destin, dont Wert, son patron, Lolly, la femme de Wert, et une employée du nom de Nausicaa. Ces deux personnages féminins assurent la narration de certains épisodes.

²⁰ <http://eastgate.com/people/joyce.html>

Cette histoire à dénouement variable gravite autour d'un accident de voiture impliquant l'ex-femme de Peter et son fils. Dans un segment, Peter apprend la nouvelle alors qu'il partage un repas, dans un restaurant, avec son employeur ; dans un autre, il est témoin de l'accident alors qu'il se rend au travail. Comme il n'est pas sûr de l'identité des deux cadavres il entrevoit le pire. Cet accident de circulation représente le fil conducteur qui explique le comportement de Peter. Plusieurs possibilités s'offrent à lui pour découvrir la vérité. Une vérité qui prend diverses formes selon les sentiers visités.

Les informations de base fournies par M. Joyce sont bien minces pour guider le lecteur dans les méandres d'*Afternoon*. Très peu d'indices sont fournis pour percer le mystère. À première vue, ce récit a toutes les apparences d'une histoire sans queue ni tête. Dans un scénario, Peter constate que ses proches sont morts dans l'accident ; dans un autre, qu'ils sont seulement blessés. Sur un autre segment, il circule à voiture et aperçoit une voiture accidentée. Deux corps inanimés et un sac d'école gisent sur le sol. Croyant qu'il s'agit de son ex-femme et de son fils, il multiplie les appels chez des amis, des voisins, pour s'enquérir des allées et venues de ces deux êtres chers. Dans un autre passage, il se trouve directement responsable de leur mort.

Peu importe le chemin emprunté par le lecteur, la rencontre de Peter avec son employeur représente un croisement (carrefour) dans le récit, à partir duquel plusieurs scénarios s'activent. Avec plus de 500 épisodes et plus de 900 liens entre eux, on imagine la multiplicité de situations possibles et envisageables.

Afternoon est une fiction ludique avec des épisodes entrecroisés. C'est ce qui distingue une œuvre hypertextuelle de la grande majorité de récits imprimés. D'entrée de jeu, le lecteur se voit présenter une fenêtre avec une petite barre au bas de l'écran. C'est à cet endroit qu'il peut consigner ses réactions. Il peut aussi faire défiler les épisodes, composés d'un seul ou de quelques centaines de mots, ou passer au prochain épisode. Il peut également faire apparaître un segment textuel (une page de

texte) en cliquant sur un mot, une phrase, un paragraphe, des hyperliens contenus dans le texte.

Tous les passages textuels (épisodes) d'*Afternoon* sont de Michael Joyce. L'ordre de leur apparition est toutefois déterminé en partie par le lecteur. Il peut créer sa propre histoire. Le choix des sentiers ou des segments qu'il visite détermine le dénouement du récit. Il faut néanmoins se rappeler que le cheminement du lecteur s'effectue à l'intérieur de balises fixées par l'auteur.

Il ne faut pas aborder *Afternoon* dans l'espoir d'y trouver un récit dans le sens traditionnel du terme, avec un début, un milieu, une fin. Chaque lecture présente un dénouement (tour) différent selon l'agencement des épisodes. Même en demeurant sur le même sentier, le lecteur peut difficilement acquérir une vision nette et cohérente du récit. Lire *Afternoon*, c'est comme visiter un immense château avec une multitude de pièces et de couloirs. C'est le modèle multidimensionnel caractéristique des jeux vidéo, où le joueur découvre de nouveaux endroits en empruntant un escalier, en arpentant un corridor, en entrant dans une pièce, etc. Le lecteur progresse comme dans un labyrinthe.

1.5 Quand la lecture devient un jeu

L'hyperfiction repousse les frontières de l'espace électronique. L'écran devient un espace d'écriture animé, modifiable presque à volonté. Le texte est parsemé d'hyperliens, qui apparaissent souvent sous forme d'icônes. Ceux-ci assurent le passage vers une autre fenêtre. Ils forment un réseau de segments interconnectés. L'auteur dispose ainsi d'un outil d'écriture (et de montage) pour présenter un texte en plusieurs couches (layers) de signification :

Dans l'hypertexte, après chaque segment de texte, où typiquement un segment consiste en ce qui peut être montré sur un écran d'ordinateur, le lecteur se voit offrir des options explicites, comme aller au prochain chapitre, recommencer la

lecture d'une section, ou pénétrer davantage la dimension d'un personnage, d'un endroit, ou d'un événement.²¹

1.5.1 Une nouvelle dimension de la pratique littéraire

L'hyperfiction reprend une caractéristique propre aux ordinateurs : créer et assembler des hiérarchies complexes formées de composantes électroniques assemblées par des algorithmes. Ceux-ci reproduisent les structures sous forme d'arbres, de paquets, ou de réseaux. Les auteurs peuvent agencer des segments de texte, d'images ou de sons présents dans les fenêtres du document hypertextuel. Ce sont les branches de l'arbre électronique. L'espace d'écriture devient un réseau d'éléments subordonnés les uns aux autres.

Un historien pourrait écrire sur document hypertextuel un essai dans lequel chaque paragraphe ou chaque section représentent un thème dans un réseau d'embranchements. Les liens du réseau indiqueraient plusieurs ordres possibles de lecture. Chacun présenterait un point de vue différent, selon le thème, la date, etc.

L'hypertexte permet d'inclure des segments visuels et sonores à la trame textuelle du récit. Au lieu de décrire une maison, l'auteur (le créateur) inclut un segment visuel qui permet une visite des lieux. Idem pour la description d'un costume ou d'un château. Le visuel s'accapare une partie de la transmission du message. C'est un trait propre à l'hypermédia. Les segments textuels forment une toile complexe de relations, d'associations, et de constructions alternatives. Ils peuvent être brefs : un mot, une phrase, une image, ou s'étendre sur des pages entières. Le texte devient une matrice contenant plusieurs textes qui forment une unité modifiable à volonté.

Les hyperliens peuvent aussi constituer la porte d'entrée de réseaux multimédia. Le lecteur y trouve des documents autonomes sur un sujet précis. Ce modèle est

²¹ Meadow, Charles T., *Ink into Bits, A Web of Converging Media*, Scarecrow Press, 1998, p. 71. (TPA)

utilisé pour réunir les œuvres d'écrivains célèbres : Dickens, Hugo, Balzac, etc. disponibles sur cédéroms et sur Internet. Les hyperliens permettent d'envisager la création d'une vaste librairie virtuelle qui contiendrait l'ensemble du savoir humain. Un projet caressé par Vannevar Bush et Theodor Nelson. L'environnement textuel interactif donne la parole au lecteur. On peut faire un parallèle avec les réunions politiques chez les Grecs à l'époque où primait la culture orale. Le spectateur pouvait intervenir (interagir) en questionnant l'orateur :

Dans une interaction dyadique [binaire], les deux parties jouent plus ou moins des rôles égaux, exactement comme des personnes engagées dans une conversation – une activité généralement considérée comme ce à quoi l'interactivité devrait idéalement ressembler.²²

1.6 De nouvelles possibilités pour les auteurs et les lecteurs

Avec la FH, le récit devient un vaste paysage imaginaire présentant plusieurs niveaux de compréhension. Divers scénarios sont possibles selon les sentiers, les segments, et les liens visités.

1.6.1 L'histoire à énigmes dans un format numérique

L'hyperfiction convient parfaitement à certains genres littéraires : science-fiction, horreur, suspense, etc. Quoi de mieux pour susciter la curiosité et la participation du lecteur qu'un récit manichéen? Notre lecteur "embrigadé" passe d'un rôle passif à un rôle actif. Ce procédé va beaucoup plus loin que l'identification à un personnage, comme dans le roman imprimé. La projection dans l'œuvre devient numérique (participative). L'imagination du lecteur prend vie à l'écran. Ce dernier monte sur la scène de théâtre, plonge dans le scénario. Il devient co-auteur : « Et l'*Interactor* se

²² Douglas, Yellowlees J., *The End of Books – or Books without End?*, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2000, p. 31. (TPA)

voit offrir un répertoire de comportements possibles, lesquels encouragent un sentiment de collaboration inventive²³. »

Le statique fait place à l'animation dans le roman numérique. Dans les œuvres de suspense, où le jeu consiste à élucider une intrigue, le lecteur devient un détective, un hors-la-loi, un justicier, etc. Comme il le ferait avec un jeu vidéo, le lecteur découvre de nouvelles dimensions (couches de signification) à mesure qu'il progresse dans l'histoire.

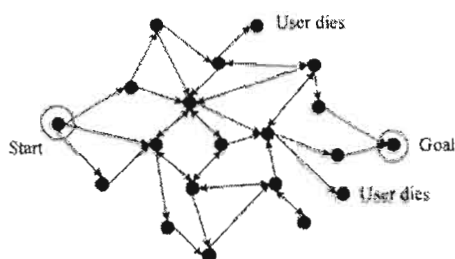


Illustration 1.13

Croquis du modèle du labyrinthe²⁴

1.6.2 Avantages pour les auteurs et les lecteurs

L'hyperfiction permet au lecteur de passer d'un épisode à l'autre en temps réel. Il n'a plus à lire plusieurs pages pour découvrir un personnage, une situation, etc. La lecture devient sélective, contrairement à l'imprimé où le lecteur doit suivre un tracé

²³ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, p. 78. (TPA)

²⁴ Ryan, Anne-Maire, *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington, 1999, p. 251. (TPA)

linéaire : « La capacité encyclopédique de l'ordinateur et l'attente encyclopédique qu'il soulève en fait un médium irrésistible pour l'art narratif²⁵. »

L'auteur n'a plus à se soumettre aux contraintes de l'édition. Les intermédiaires sont éliminés, particulièrement pour les FH sur Internet. Dans le roman collectif, le lecteur peut créer des segments textuels et inclure des sons et images (en suivant quelques consignes propres à chaque site). Il peut établir des liens entre des épisodes existants, créer un personnage qu'il lance dans l'arène virtuelle.

Le rôle de l'auteur dans ce type de roman-jeu se résume bien souvent à poser le premier jalon (scénario de base). Il laisse ensuite aux lecteurs (internauts) le soin d'agrémenter le récit d'épisodes, qui forment de nouveaux embranchements dans une histoire sans fin. N'importe quel lecteur peut réagir à ces propositions ou à celles d'un lecteur. L'ensemble des contributions forment le fil conducteur de l'œuvre.

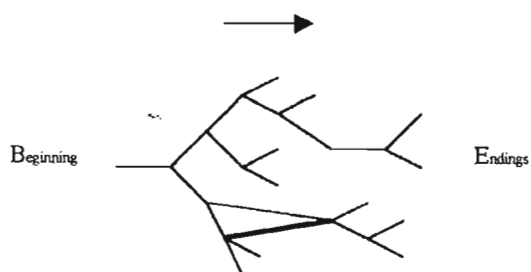


Illustration 1.14

Ce croquis donne un aperçu des embranchements entre le début et la fin d'un récit hypertextuel.²⁶

²⁵ *Ibid.*, p. 84. (TPA)

²⁶ <http://skyscraper.fortunecity.com/dns/689>

1.7 Inconvénients de la fiction hypertextuelle

Même si la fiction hypertextuelle offre des avantages indéniables, elle représente des inconvénients d'un point de vue ergonomique. Le fait de présenter le récit en plusieurs segments, habituellement courts, et de le parsemer d'éléments visuels et sonores, souvent disparates, ne facilite pas la compréhension de l'intrigue. Cette difficulté est absente dans un texte linéaire, où l'ordre est habituellement logique et cohérent. Si bien qu'une FH a parfois les apparences d'un puzzle que le lecteur doit reconstruire. Ce procédé, disent les auteurs de FH, vise à entraîner le lecteur dans le jeu.

Plusieurs chercheurs pensent toutefois que pour être efficace la FH doit être construite sur des bases solides, avec une scénarisation de qualité. L'auteur doit présenter une œuvre cohérente. Des sauts trop brusques d'un segment à l'autre peuvent créer un sentiment de rupture et entraîner de la confusion chez le lecteur: « La rapidité de la circulation, la distraction continuelle et l'absence de concentration empêchent que l'on puisse ici parler de lecture au sens plein²⁷. »

1.7.1 Un saut dans l'inconnu

Ce qui semble être un avantage : une plus grande liberté de manœuvre, peut se transformer en une course effrénée à la recherche d'un segment «accrocheur». Ce zapping « interactif » peut s'apparenter à une détresse informationnelle. Le goût d'aller plus loin dans le récit peut facilement brouiller les pistes. À la longue, la liberté de mouvement représente un obstacle qui nuit à la compréhension du texte. Le lecteur peut devenir blasé, comme un téléspectateur qui passe d'une station à l'autre sans trop prêter attention aux images à l'écran.

²⁷ Vandendorpe, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte*, Boréal, 1999, p. 222.

Un professeur de français, très attaché à la structure linéaire du roman imprimé, soutiendrait que les liens entrecroisés présents dans un roman numérique ne contribuent pas à développer de bonnes habitudes de lecture. Il ajouterait que les boucles et nombreux détours dans le récit nuisent à la concentration du lecteur et occasionnent une lecture superficielle.

Dans bien des œuvres numériques, la concentration soutenue est très peu sollicitée. Les segments textuels sont souvent trop courts. Leur éparpillement dans l'œuvre forme autant de distractions pour le lecteur. Ce dernier se trouve rapidement submergé par des hyperliens (textuels, visuels, sonores) qui mènent dans toutes les directions. Il peut se produire un phénomène souvent observé chez les amateurs de jeux vidéo, soit la perte de toute forme d'initiative. Le lecteur succombe à l'attrait du zapping compulsif. Sa lecture se transforme en un divertissement éphémère. C'est un inconvénient de certaines FH, comme dans *Afternoon, a Story*. Cette œuvre complexe sera étudiée dans le chapitre 4, dans la section Études de cas.

La lecture fragmentée est une particularité de plusieurs produits hypermédia. L'inconvénient (lacune) de plusieurs fictions numériques c'est qu'elles fournissent peu d'outils pratiques pour guider le lecteur. Une situation sans doute attribuable au manque d'expérience de plusieurs auteurs qui attaquent ce nouveau mode de diffusion. Dans bien des cas, ces auteurs ignorent les conventions traditionnelles propres au roman imprimé. Les éléments textuels sont parfois ambigus, agencés sans réel souci de cohérence. Comme si il revenait au lecteur d'y voir clair, de donner un sens à l'ensemble. Selon Christian Vandendorpe, pour être efficace comme système d'écriture une œuvre numérique interactive doit grouper des épisodes bien structurés. Elle doit présenter des points de repère simples. L'auteur doit viser à une juste harmonie entre les segments textuels et les indices visuels.

1.7.2 L'avenir du livre face au numérique

L'émergence de la FH et de l'hypermédia en général a aussi eu pour effet chez certains internautes et amateurs du multimédia de reléguer le livre à un rôle accessoire. C'est oublier que le livre a longtemps été perçu comme un agent de changement. Il fait partie d'un système social qui inclut les auteurs, les lecteurs, les éditeurs, les libraires, etc. Le livre est à la fois le produit d'un système en même temps qu'il agit sur le système culturel dans lequel il évolue.

Le livre produit et présente des idées dans un format (encadrement) qui facilite la recherche soutenue et la compréhension. À l'opposé, certains sites Internet fourmillent d'informations présentées sans outils efficaces de recherche : table de matières, index, etc. Vandendorpe souligne que le livre a fait la preuve qu'il représente un outil efficace de diffusion du savoir :

Aussi, au lieu de tourner radicalement le dos au livre, les concepteurs d'hypertextes auraient-ils intérêt à intégrer les caractéristiques tabulaires [glossaire] qui, depuis des siècles, ont fait de lui un auxiliaire indispensable de l'apprentissage et de la curiosité intellectuelle.²⁸

En présentant un produit individualisé, démassifié, la FH répond à une nécessité fort légitime: avoir une prise directe sur le quotidien, sur le devenir social, culturel, économique, politique, etc. Or, dans sa forme actuelle le roman numérique contribue peu à créer un consensus social autour de valeurs communes. Cela s'explique en partie par la multitude de mini-récits qui font parfois penser à une Tour de Babel.

1.7.3 Un produit conçu pour un public spécialisé

La FH intéresse surtout les théoriciens de la littérature et les chercheurs en communication. Les amateurs de jeux vidéo et les concepteurs d'outils hypermédia,

²⁸ Vandendorpe, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte*, Boréal, 1999, p. 187.

déjà familiarisés avec une présentation tabulaire (visuelle) des données, y trouvent également un domaine digne d'attention.

Certains chercheurs croient que l'étude de la FH doit être axée sur ses impacts sur les pratiques communicationnelles à l'ère d'Internet. À leur avis, la FH répond à un désir légitime de démassifier le savoir, de démocratiser les relations entre lecteurs et auteurs. Les thèmes de l'interactivité, du réseautage des données et des individus sont au cœur de leurs réflexions.

Présentée comme un nouveau genre littéraire, la FH présente toutefois des lacunes dans sa présentation. Mais le procédé évolue au rythme des bouleversements en informatique. L'expérience acquise par les auteurs de FH facilitera également l'émergence de récits numériques plus conviviaux. Le débat est lancé entre ceux qui voient dans la FH un outil de démocratisation, à l'image d'Internet qui rapproche les gens, et ceux qui s'inquiètent de la fragmentation du discours sous toutes ses formes. Ces derniers craignent une mise à l'écart du livre au profit d'un mode de diffusion basé sur l'instantanéité et la présentation de l'information en pièces détachées.

1.8 La fiction hypertextuelle, un phénomène social

L'hyperfiction joue un rôle sur le plan socioculturel. En recrutant ses adeptes à l'intérieur de réseaux d'échange, la FH exerce une fonction d'organisation sociale (Berger et Luckmann²⁹). Certes, le nombre de participants est pour l'instant relativement réduit. Le désir des usagers d'Internet de participer aux processus d'échanges pourrait sous peu augmenter ce nombre. En réunissant des participants autour d'une activité culturelle commune, les romans numériques sous toutes leurs

²⁹ Berger, Luckmann, *The Social Construction of Reality*, London, Pinguin Books, 1966, 203 pages.

formes représentent une plate-forme d'où émerge une certaine démocratisation des rapports auteurs-lecteurs (James W. Carey ³⁰).

Pour vérifier cette hypothèse, et pour mettre en pratique les notions vues dans la partie sur les spécificités, j'étudierai deux hyperfictions. Ce sera la partie sur les études de cas (chapitre 4). La première œuvre, *Afternoon* (1987), de Michael Joyce, a été brièvement présentée dans les pages précédentes. La deuxième, *Thievery in Blue*, lancée en 2001, constitue un exemple intéressant de roman collectif. Elle présente aussi l'avantage d'être plus conviviale qu'*Afternoon*. Une analyse comparative suivra, par laquelle je proposerai une évaluation de deux hyperfictions. J'y présenterai leurs avantages et inconvénients.

³⁰ Carey, James W., *Communication as Culture, Essay on Media and Society*, Unwin Hyman (Ed), 1989, 242 pages.

CHAPITRE II

2. Spécificités de la fiction hypertextuelle

2.1 Les mille et un visages de la fiction hypertextuelle

Dans cette section, je présenterai les principales caractéristiques de la fiction interactive : les embranchements, les sentiers, les hyperliens, et son impact sur les médias interactifs. Je traiterai des changements que cela occasionne pour le lecteur. La section suivante permettra de mieux saisir la «mécanique» à l'œuvre dans la FH. Quatre modèles de structures en liens seront présentés : le modèle de graphe complet, le modèle en réseaux, le modèle de structure en arbre, et le modèle de l'organigramme. Un exemple de fiction hypertextuelle sera fourni pour chaque modèle. Suivra une courte section sur la mémoire narrative.

Je traiterai également de la lecture à deux niveaux, et de ses implications dans une œuvre comme *Afternoon*. J'aborderai ensuite le procédé dit de lecture par défauts (leurres), par lequel le lecteur parcourt les grandes lignes de l'œuvre. Il sera beaucoup question de l'abolition de l'ordre linéaire, du modèle début-milieu-fin, et de son remplacement par l'ordre multilinéaire (multifonctionnel) propre au récit interactif.

2.1.1 Le roman à l'ère du numérique

La FH s'appuie sur une technologie qui permet de dépasser les limites linéaires et statiques du format imprimé. La lecture en tant qu'activité passive est devenue, en théorie du moins, une chose du passé. Le lecteur peut maintenant s'investir dans la lecture. Il peut choisir son cheminement et naviguer à travers les épisodes. Il peut interagir avec l'œuvre. Ce nouveau rapport avec l'œuvre est possible grâce à la numérisation du texte et à la capacité de mémoire des ordinateurs. L'écran devient un

lieu de création numérique : « On définira cette interactivité comme la capacité pour l'utilisateur de *créer des événements sur la page*³¹. »

Selon le Petit Robert, l'interactivité est « l'activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'intermédiaire d'un écran ». Transposée au domaine de la FH, cette définition implique plusieurs choses. L'utilisateur peut faire apparaître une fenêtre à l'écran et cliquer sur une icône pour obtenir plus d'information sur un personnage ou sur une situation :

L'interactivité qui caractérise les productions hypertextuelles repose sur la combinaison de plusieurs facteurs, dont deux nous paraissent essentiels : un dialogue avec le lecteur et la possibilité d'embranchements variés dans la trame textuelle.³²

Selon Anne-Marie Ryan, le texte électronique est le produit d'un *système sémiotique à deux niveaux*³³. Les signes à l'écran résultent d'un programme informatique qui transforme les données numériques en pixels. Ces signes représentent des données inscrites à l'intérieur même du programme. Ils constituent des variables dans les embranchements. Celles-ci règlent le flot (déroulement) des mots, des images, et des sons à l'écran. Une représentation graphique d'une FH montrerait une multiplicité de sentiers reliant différents blocs de textes, de sons, d'images ou de segments vidéo. Les segments écrits se présentent sous forme de fragments, de « lexias » (G. Landow) ou de « textrons » (E. Arseth) emmagasinés dans un réseau de nœuds reliés électroniquement.

³¹ Vandendorpe, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte*, Boréal, 1999, p. 203.

³² *Ibid.*, p. 103.

³³ Ryan, Anne-Marie, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, 399 pages.

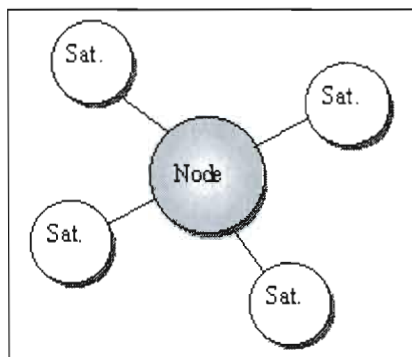


Illustration 2.1

Exemple de nœud (node) entouré de ses lexias (satellites).³⁴

2.1.2 Une présentation graphique du récit

Les hyperliens agencent les différents segments à travers le récit. Les segments visités n'ont pas nécessairement de lien entre eux. Une phrase, soulignée ou en caractère gras, peut mener vers un segment qui détaille un personnage ou une situation. Dans *Afternoon*, Michael Joyce suggère de cliquer sur les pronoms et les noms, qui sont plus porteurs de sens. Bien sûr, si le lecteur dispose d'une liberté de mouvement dans une FH c'est l'auteur qui demeure le maître à bord : « L'étendue du choix offert au lecteur, et par conséquent sa liberté dans son exploration de l'espace littéraire, dépend des liens que l'auteur a créés entre les épisodes³⁵. »

L'hyperfiction présente un contenu textuel qui prime sur le contenu visuel. Ce sont les mots qui donnent sens à l'histoire. Les segments visuels (ou sonores) servent à appuyer le texte. Ils fournissent des indices additionnels. Les paragraphes forment un réseau d'écrits (épisodes) interconnectés. Il est préférable pour le lecteur d'aborder

³⁴ <http://www.it.uc3m.es/~ruada/fredericton01/naweb01.htm>

³⁵ Bolter, Jay David, *The Computer, Hypertext and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, 1991, p. 123. (TPA)

le récit en suivant un cheminement associatif. C'est particulièrement le cas avec certaines hyperfictions collectives.

Cette invitation à participer au récit s'exprime parfois d'une belle manière. Le poème interactif de William Dickey, *Heresy: A Hyperpoem*, présente une typographie visuelle impressionnante. L'œuvre se présente comme un réseau de plusieurs écrans. Le lecteur navigue de l'un à l'autre en activant une des icônes en forme de flocons de neige. Chaque écran représente un arrangement original de texte et d'image: « L'ordinateur modifie la nature de l'écriture simplement en donnant une expression visuelle à notre manière de concevoir et de manipuler les thèmes³⁶. »

2.2 Aperçu de différentes structures de liens

Plusieurs types de systèmes de liens caractérisent l'architecture d'une fiction hypertextuelle. Impossible de les décrire tous dans cet exposé. Je me contenterai d'en étudier quelques-uns et de résumer leur fonctionnement.

2.2.1 Le modèle du graphe complet

Dans le modèle dit de « graphe complet » (Marie-Laure Ryan, 2001), tous les nœuds sont liés entre eux. L'utilisateur dispose d'une liberté totale de navigation. Toutefois, ce modèle ne permet pas une présentation cohérente du récit. Il est donc très peu utilisé. *Composition No 1* de Marc Saporta, en est un exemple.

³⁶ *Ibid.*, p. 16. (TPA)

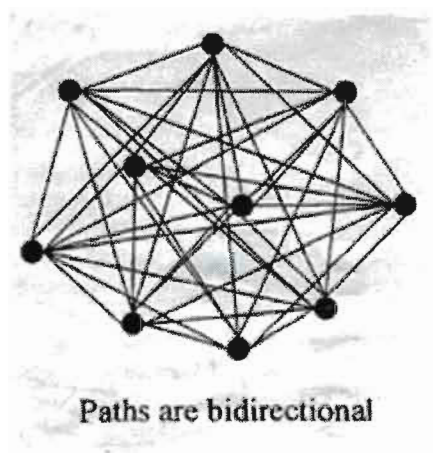


Illustration 2.2

Croquis du graphe complet ³⁷

2.2.2 Le modèle en réseaux

Très populaire chez les auteurs de romans numériques, le modèle en réseaux permet une certaine liberté de mouvement. Le cheminement entre les segments n'est ni trop libre ni trop restreint. Il est à mi chemin entre le modèle précédent et le modèle utilisé pour créer des encyclopédies numériques. Tributaire des structures informatiques, ce modèle permet la construction d'une structure en circuits (parcours) que le lecteur peut emprunter. La continuité narrative est assurée au niveau local. Le lecteur circule d'un nœud à l'autre ou à l'intérieur d'une séquence de nœuds liés par des connexions uniques. C'est le cas de l'œuvre de M. Joyce, *Afternoon*.

La métaphore du labyrinthe peut expliquer le modèle en réseaux. Omniprésente dans les jeux vidéo, la structure place le lecteur (joueur) devant des obstacles à surmonter et des énigmes à élucider. Les sentiers forment des avenues où il chemine en quête de points de repère. Dans *The Magic Death* (Shannon Gilligan) ou encore

³⁷ Ryan, Anne-Marie, *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington, 1999, p. 247. (TPA)

Uncle Buddy's Phantom Funhouse (John McDaid), le visiteur devient un protagoniste qui cherche son chemin à travers un dédale de scénarios possibles. Une FH peut également reproduire un récit mélodramatique contenant plusieurs sous-textes à caractère social, avec une trame psychologique bien développée. C'est encore le cas d'*Afternoon*, de Michael Joyce.

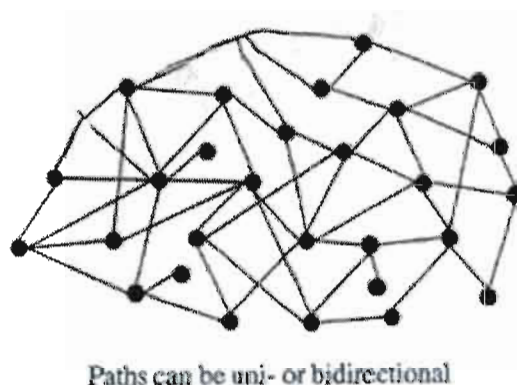


Illustration 2.3

Croquis du modèle en réseaux ³⁸

2.2.3 Le modèle arborescent

La structure en arbre constitue un modèle simple. Comme son nom le suggère, le récit est structuré selon un pattern arborescent. Le texte est parsemé de liens qui permettent de bifurquer ou d'emprunter des détours pour ensuite revenir au point d'origine. Prenons un exemple. *Arthur's Teacher Troubles* est une histoire illustrée pour enfant produite par Broberbund. L'utilisateur a droit à des surprises sur chaque page : cliquer sur le professeur, il se transforme en monstre; cliquer sur un élève, il

³⁸ *Ibid.*, p. 248.

fait une grimace, etc. : « Dans le médium électronique, le mot écrit acquiert une nouvelle dimension cinétique³⁹. »

La structure en arbre ne permet aucun circuit. Un seul chemin permet d'atteindre l'un des nœuds terminaux. Chaque branche est isolée. Le lecteur doit suivre un itinéraire qui va d'un nœud d'origine (root node) à un nœud feuille (root leaf). Les choix (après chaque épisode) conduisent à une histoire cohérente. D'où sa grande popularité auprès des auteurs pour enfants et pour adolescents. Malgré leur apparente simplicité, les textes numériques basés sur ce modèle peuvent contenir plusieurs intrigues, avec des dizaines de fragments textuels. Nous verrons plus bas un exemple intéressant du modèle arborescent : *Thievery in Blue*, disponible sur le site STORYSPRAWL.COM.

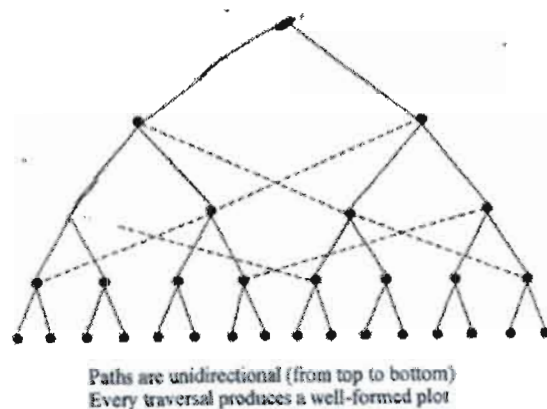


Illustration 2.4

Croquis du modèle arborescent⁴⁰

Ces quelques modèles ont tous en commun de mettre en valeur la magie de l'hypertexte. C'est-à-dire la faculté de présenter un texte assorti de liens électroniques qui unissent des *lexias* (morceaux de texte), des images, des sons, et des segments

³⁹ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 216. (TPA)

⁴⁰ *Ibid.*, p. 249.

vidéo. La plupart des fictions hypertextuelles sont basées sur une structure en paquets (stacks). Ceci permet au lecteur de «voguer» d'un segment à l'autre, un divertissement ludique qui s'apparente à un exercice de « surfing ».

On peut emprunter à Gilles Deleuze la notion de rhizome pour mieux comprendre la dynamique inspirée du modèle de connectivité utilisé dans les systèmes d'idées. Transposée au domaine de la FH, cette présentation imagée permet de relier des textes allusifs (qui procèdent par analogies) non linéaires. C'est bien là l'image de plusieurs FH : un ensemble de cartes éparpillées sur le sol et reliées par plusieurs segments de ficelle enchevêtrées (Janet H. Murray⁴¹). *Funhouse* de John McDaid est une œuvre écrite avec HyperCard. Le lecteur hérite d'une maison contenant une vaste collection de souvenirs laissés par l'ancien propriétaire. Il doit diriger ses pas à travers cette maison et tenter de découvrir des objets à l'aide d'indices laissés dans les pièces qu'il visite.

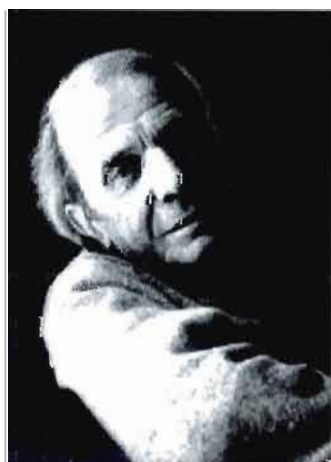


Illustration 2.4 – Gilles Deleuze⁴²

⁴¹ Murray, Janet, *Hamlet On Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, 1997, 256 pages.

⁴²http://www.uqac.quebec.ca/zone30/classiques_des_sciences_sociales/classiques/deleuze_gilles/deleuze_gilles_photo/deleuze

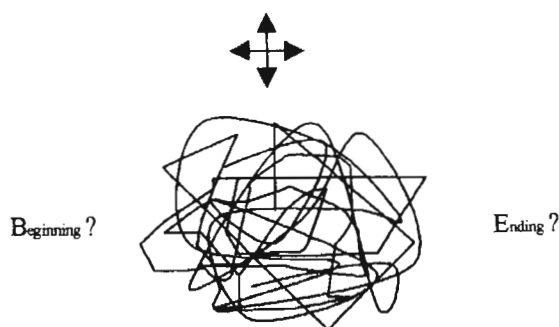


Illustration 2.5

Présentation simplifiée d'un rhizome bi-dimensionnel. Remarquez que la structure est irrégulière et ne possède aucune fin ni début déterminés.⁴³

2.2.4 Le modèle de l'organigramme

La structure de l'organigramme est également très appréciée des auteurs de romans numériques. Plus question ici de tourner en rond au risque d'aboutir dans un cul-de-sac. Ce modèle permet un certain degré d'interactivité dans un récit dramatique. On y retrouve une progression horizontale qui répond à une séquence chronologique. Le récit est construit en branches superposées sur un axe vertical. Ces embranchements représentent les choix effectués par le lecteur. Apparentée au modèle en arbre, cette structure est à la base de la fiction *Thievery in Blue*, que nous verrons dans les études de cas (Chapitre 4).

La structure en organigramme contient un itinéraire simple. Le lecteur navigue dans le récit en « collant » les différentes étapes de son voyage. Dans le roman de

⁴³ <http://skyscraper.fortunecity.com/dns/689/>

John Fowles, *La femme du lieutenant français*, disponible sur cédérom, le lecteur se voit offrir plusieurs fins possibles au terme d'un parcours unilinéaire de son choix. Dans ce cas particulier, le type d'architecture emprunté banalise les conséquences des décisions de l'utilisateur. Surtout lorsque celles-ci sont prises au milieu du récit. Le choix d'un sentier n'a aucune incidence sur le résultat final. La liberté offerte au lecteur a toutes les apparences d'une illusion. Celui-ci doit suivre un sentier unique, ce qui mène parfois à une impasse. D'où l'importance, selon Charles Meadow, pour réussir une FH de bien «modeler» la présentation de l'ensemble. C'est un travail qui exige de l'auteur un bon esprit de synthèse : « Dans un hypertexte bien écrit, l'auteur prévoit la manière dont les lecteurs devraient explorer les sentiers parallèles et créer les liens [en conséquence]⁴⁴. »

2.2.5 L'utilisation de la mémoire narrative

Une approche fort répandue consiste à présenter un récit qui possède sa propre mémoire narrative. Un récit dans lequel les décisions du lecteur ont un impact sur les actions prises en cours de lecture. On peut faire un parallèle avec certains jeux vidéo, où le joueur ramasse et transporte des objets ou des armes qu'il peut utiliser plus loin dans le récit. Bien maîtrisée, la mémoire narrative permet d'inclure des choix à n'importe quelle étape du récit. Ce modèle donne de bons résultats dans les FH à énigmes où la vidéo agrmente la trame textuelle :

De cette façon, l'écriture électronique définit un autre niveau de créativité, en fait une myriade de nouveaux degrés d'expression à mi-chemin entre l'originalité apparente de l'artiste de l'ère romantique et l'apparente passivité du lecteur traditionnel.⁴⁵

⁴⁴ Meadow, Charles T., *Ink into Bits, A Web of Converging Media*, The Scarecrow Press, 1999, p. 71. (TPA)

⁴⁵ Bolter, Jay David, *Writing Space, The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991, p. 158. (TPA)

2.2.6 Le modèle à deux niveaux

Le type de FH le plus fréquent se présente dans une structure à deux niveaux. Le niveau inférieur contient une histoire unilinéaire, fixe. Il présente les événements qui donnent le ton au récit. Le niveau supérieur prend la forme d'un réseau de choix offerts au lecteur. On retrouve ce modèle dans *Afternoon*, de Michael Joyce. J. Yellowlees Douglas (2000) décrit ce modèle comme un ensemble de couches de texte établies selon leurs niveaux de signification (sens). Il en résulte une écriture «stratigraphique». Douglas compare la lecture d'une FH ainsi écrite comme une fouille archéologique à travers plusieurs couches de matières minérales (sédiments). La recherche doit mener à la bande inférieure, celle qui contient le plus de données historiques. Cette couche inférieure équivaut au niveau inférieur dans une FH, là où les épisodes dévoilent leurs secrets.

Ce type de récit présente une séquence d'événements matériels qui mettent en scène un ensemble de personnages. Chaque personnage offre une perspective différente sur des événements contenus au niveau inférieur du récit. En accumulant les indices fournis dans la couche supérieure du récit, le lecteur saisit peu à peu le fond de l'intrigue : « Dans ce cas, comme dans la configuration en labyrinthe, le récit se construit à même les actions et les mouvements exécutés par le joueur dans une tentative de reconstituer l'histoire sous-jacente⁴⁶. »

L'architecture à deux niveaux permet plusieurs variations. Dans *Afternoon*, le lecteur peut faire marche arrière et revivre les mêmes événements d'un point de vue différent. Sur une page, l'ex-femme de Peter et son fils sont tués dans un accident. Sur un autre, ils sont sains et saufs. Un peu plus loin, Peter est responsable de l'accident fatal. Sur un autre sentier, il en est simplement témoin. Chacune de ces propositions exprime une réalité fictive à part entière. On verra au chapitre 4 que cette

⁴⁶ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 254. (TPA)

approche n'est pas sans créer une certaine confusion qui peut nuire à la compréhension du récit, particulièrement dans les premières lectures de l'œuvre.

L'œuvre de Michael Joyce, et bien d'autres encore : *Victory Garden*, *Quibbling* (Carolyn Guyer), peuvent se lire de deux façons. La plus simple consiste à suivre les leurres (defaults) insérés dans chaque segment. Cela revient à suivre un sentier prédéterminé par l'auteur. Ces leurres se présentent généralement sous forme de flèches (arrow keys). Ils représentent les liens ayant entre eux un rapport de cause à effet assez fort. Par exemple, dans l'œuvre de Carolyn Guyer une flèche relie un segment où le personnage force le couvercle d'une boîte de cigares. Une autre flèche mène à un segment où le personnage hésite à ouvrir la boîte. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il prenne un cigare et l'allume.

2.2.7 La lecture par leurres

Les leurres représentent l'action entreprise quand le lecteur choisit de suivre ce qui, selon M. Joyce, apparaît comme une suite logique d'actions. À partir d'un menu, il peut emprunter des sentiers qui mènent à d'autres segments ou bien suivre des hyperliens à l'intérieur du texte. Des leurres peuvent apparaître à l'intérieur de plusieurs segments, selon la direction que l'auteur a donnée au récit. Si le lecteur ne perçoit aucun lure à la fin d'un segment, libre à lui d'interpréter cela comme une fin potentielle du récit et de cesser la lecture. Certains liens sont conçus pour permettre au lecteur de faire une pause, de réfléchir avant de décider du chemin à prendre pour connaître la suite des événements.

Dans plusieurs hyperfictions, les connexions par leurres sont construites pour privilégier certains liens. Les auteurs procèdent ainsi pour garder certains personnages en vie jusqu'à ce que le lecteur les connaisse suffisamment pour attribuer un sens à leur victoire ou à leur défaite. Le procédé permet d'éviter que le lecteur se préoccupe trop de certaines actions, ce qui pourrait le distraire inutilement.

En d'autres mots, cette technique sert à doser le degré d'interaction. Certaines FH ne présentent aucun leurre, ceci afin d'augmenter le degré de participation du lecteur, comme dans *Forking Paths* (Moulthrop). Ce récit présente, à l'intérieur de fenêtres, des liens qui rattachent les segments par l'entremise de phrases ou de mots insérés dans le texte.

Selon le degré d'interactivité et de complexité voulu, les modèles en réseaux ou en organigramme seront préférés à d'autres jugés plus restrictifs ou trop simples. Pour rendre son récit intéressant, l'auteur doit savoir exploiter toutes les possibilités du format numérique. À ce chapitre, l'utilisation de la mémoire narrative constitue un gage de succès. Les leures représentent aussi un outil efficace pour guider le lecteur dans les détours inattendus, où le réel et le simulacre s'entrecroisent.

2.3 Avantages de la fiction hypertextuelle

Cette section traitera des avantages de la FH. J'analyserai d'abord les mécanismes de la FH qui modifient les rapports auteurs-lecteurs grâce au format multiséquentiel. Je montrerai en quoi la FH permet une lecture plus libre et plus personnelle. J'analyserai comment ce nouveau médium diminue l'autorité traditionnelle de l'auteur. J'examinerai ensuite comment des auteurs à énigmes utilisent le numérique pour porter le suspense à un niveau supérieur de signification. Une partie de ce chapitre sera consacrée au concept d'immersion, une manière d'amener le lecteur à relever les défis présents dans l'intrigue. On pourra se faire une idée plus juste du procédé à partir d'un exemple de FH (*Titanic*).

Je montrerai ensuite comment la FH sollicite l'imagination du lecteur en laissant une grande place à l'improvisation. Suivra un volet sur la notion de participation. On verra comment le lecteur utilise ses capacités cognitives (déductions, inférences) pour surmonter les embûches et créer sa propre histoire. Le jeu vidéo *Myst* nous servira

d'exemple. On verra aussi que ce désir de participer, ce sentiment d'*agency* (Janet H. Murray), représente une source de motivation importante pour le lecteur.

2.3.1 De nouveaux rapports auteurs-lecteurs

La fiction hypertextuelle permet au lecteur de sauter d'une portion à l'autre du récit. Il progresse à son propre rythme. Selon David Bolter, la FH c'est pour les auteurs une possibilité de modifier le texte. La lecture d'un hypertexte, selon Ilana Snyder, diffère largement de celle d'un roman imprimé. Le lecteur n'a pas à suivre un cheminement linéaire avec des balises bien définies. Il peut terminer sa lecture à n'importe quel endroit de l'histoire. Les deux croquis suivants montrent la différence entre une structure linéaire et une structure multilinéaire.



Illustration 2.6

Structure linéaire⁴⁷

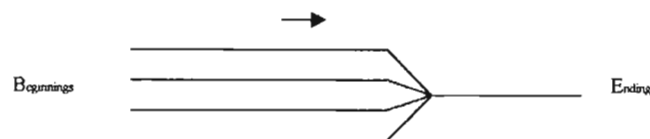


Illustration 2.7

Structure multilinéaire⁴⁸

⁴⁷ <http://skyscraper.fortunecity.com/dns/689/>

⁴⁸ *Ibid.*

Ce nouveau rapport auteur-lecteur équivaut, selon David Bolter, à la fin du règne autoritaire de l'auteur. Fini la fixité du texte. Le lecteur peut interagir avec le texte qui n'est plus seulement l'expression des émotions de l'auteur. Il peut à tout moment arrêter momentanément sa lecture, réfléchir, marquer son désaccord, etc. : « L'histoire en vient à inclure le lecteur⁴⁹. »

Plusieurs auteurs utilisent l'analogie avec la culture orale ancienne pour définir la FH, où le spectateur (auditeur) pouvait intervenir dans le discours et questionner l'orateur. Bolter prend pour exemple *Afternoon*, l'œuvre de Joyce dans laquelle le lecteur est invité à prendre constamment des décisions au fil des sentiers. À son avis, cette participation du lecteur diminue l'autorité traditionnelle de l'auteur : « L'auteur électronique assume une fois de plus le rôle d'un artisan, travaillant avec des matériaux définis et des buts limités⁵⁰. »

2.3.2 De plus grandes possibilités pour les auteurs

Dans un FH, le lecteur ne lit plus seulement l'histoire. Il jongle avec les épisodes pour construire différentes intrigues à partir d'un même scénario de base. Grâce à la programmation par objets, l'auteur peut créer un récit à choix multiples construit avec des algorithmes en boucles et des bases de données. Il s'ensuit une histoire multiforme à plusieurs niveaux présentant des fragments textuels parsemés d'hyperliens.

2.3.3 Un plus grand sentiment d'interactivité

La FH présente un type d'immersion qui se distingue de celle d'un roman imprimé. Certes, un roman imprimé bien construit fournit au lecteur l'impression de

⁴⁹ Bolter, Jay David, *Writing Space, The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991, p. 153. (TPA)

⁵⁰ *Ibid.*, p. 153. (TPA)

faire partie de l'histoire. Cette caractéristique prend toutefois une nouvelle dimension dans certaines FH bien ficelées. Selon Janet H. Murray, la lecture d'une FH s'apparente à un sentiment d'immersion qui suit un plongeon. C'est comme la sensation d'être entouré par une réalité complètement différente qui nous absorbe totalement. Pour la chercheuse, l'immersion implique que l'utilisateur participe, qu'il apprenne à « nager » en menant des actions et en relevant des défis.

Selon Janet H. Murray, même sans contenu fantaisiste l'ordinateur constitue un objet fascinant. Il agirait comme un être animé, possédant sa propre autonomie, une sorte d'extension de la conscience humaine. Murray emprunte à Sherry Turkle, une psychologue qui s'est penchée sur le cyberspace, l'idée que l'ordinateur donne un accès illimité aux émotions, aux pensées, aux comportements du quotidien.

Murray fait référence à la capacité pour le lecteur de projeter à l'écran ses émotions et ses désirs. Ce type de comportement est palpable dans les forums virtuels comme les *Newsgroup*, les jeux vidéo et les fictions hypertextuelles : « En termes psychologiques, les ordinateurs sont des objets liminaux [qui est au niveau du seuil de perception], situés au seuil entre la réalité externe et nos propres esprits⁵¹. »

L'auteur dispose de plusieurs moyens pour amener le lecteur à partager son imaginaire. Dans *Titanic*, le créateur a conçu des liens qui permettent de flâner sur le paquebot, de s'attarder dans les cabines, d'examiner des objets, et même d'échanger avec le personnel.

2.3.4 La lecture comme un jeu

Avec la FH, l'auteur peut configurer le texte comme un jeu. Le lecteur aborde le récit souvent pour le simple plaisir de la chose, sans but précis. Selon Marie-Laure Ryan, l'un des moyens les plus utilisés pour amener le lecteur à « jouer le jeu »

⁵¹ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck*, The Free Press, 1997, p. 99. (TPA)

consiste à lui offrir un problème à résoudre. Elle donne l'exemple du roman à énigmes dans lequel l'auteur et le lecteur sont entraînés dans un jeu d'échanges. L'auteur pose une énigme au lecteur. Celui-ci glane les indices au fil des pages.

Pour susciter la curiosité du lecteur, l'auteur doit créer un plan d'ensemble (global design) qui prévoit une certaine quantité d'actions prévisibles. Dans *Afternoon*, le lecteur peut «jouer» à trouver son chemin vers une explication rationnelle du comportement de Peter, le personnage principal. *Thievery in Blue* (une œuvre collaborative) s'inspire de cette approche pour poser une énigme au lecteur. Le lecteur suit les péripéties de Tycho au fil des épisodes. Chacun se termine par un choix de deux dénouements possibles, inspirés des événements présentés dans chaque chapitre.

Marie-Laure Ryan utilise le concept d'agon pour décrire un jeu basé sur la compétition : tennis, jeu de société, jeu-concours, etc. Selon elle, c'est à l'intérieur de certains genres littéraires (suspense, énigme) que l'on trouve les meilleurs exemples de jeu électronique basé sur le texte. Ce sont des œuvres où le lecteur peut suivre le fil du récit à travers un labyrinthe. Le jeu consiste à naviguer en se fixant un objectif afin d'échapper à la tyrannie du maître du labyrinthe. Dans *Afternoon*, le lecteur acquiert une explication satisfaisante de l'intrigue après avoir suivi plusieurs parcours possibles : « Trouver ce trésor caché est la récompense pour avoir joué suffisamment longtemps avec le texte – pour avoir conquis le labyrinthe⁵². »

Ryan utilise également la métaphore du casse-tête (puzzle) pour expliquer que le roman hypertextuel peut être présenté comme une forme d'agon. Elle cite Espen Aarseth qui compare *Afternoon* à un « jeu de narration ». Ce qui motive le lecteur dans cette œuvre de Joyce, selon Ryan, c'est le désir de déchiffrer le corps narratif et de lui donner forme.

⁵² Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 183. (TPA)

Cet avantage du format ludique est également souligné par Jay Bolter. Pour lui, le caractère ludique est une « qualité déterminante » de l'hyperfiction. Bolter dresse un parallèle entre la littérature électronique et la programmation par ordinateur. Ce sont pour lui deux notions qui s'apparentent au jeu. Le chercheur rappelle que la littérature électronique a été inspirée par les jeux vidéo. Il explique que dans le jeu vidéo le joueur livre une bataille contre la machine, ou plutôt contre le programmeur. Mais ici l'accent porte sur le joueur, bien plus que sur le programmeur. La constitution du format numérique permet une collaboration (ou une compétition) entre l'auteur et le lecteur. C'est particulièrement visible dans une œuvre comme *Afternoon*. À l'opposé, l'esprit de collaboration prime dans une œuvre collective, où plusieurs auteurs (lecteurs) façonnent le récit.

Il n'y a pas vraiment de gagnant ni de perdant dans une FH au sens où on l'entend pour un jeu vidéo. Le récit n'a pas de finalité dans le sens traditionnel du terme. Le lecteur joue avec les options offertes. Selon le ou les sentier(s) choisi(s), il peut un jour sortir vainqueur, découvrir le meurtrier ou identifier un indice important dans la résolution de l'intrigue, et perdre le lendemain. L'ordinateur efface tout. L'utilisateur reprend sa lecture à n'importe quel endroit du récit : « L'imperméabilité de la littérature électronique est à double tranchant : comme il n'y a pas de succès durable, il n'y a également aucune possibilité d'échec durable⁵³. »

Ryan résume bien le point de vue de Bolter quand elle précise que dans la FH le labyrinthe ne représente plus un problème à résoudre mais plutôt un terrain de jeu pour le lecteur.

⁵³ Bolter, Jay David, *Writing Space, The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991, p. 130. (TPA)

2.3.5 *Myst*, un exemple de participation du lecteur

La participation du lecteur, selon Marie-Laure Ryan (2001), doit reposer sur sa capacité à intervenir dans le déroulement du scénario. *Myst* fournit un exemple de cette nouvelle forme de divertissement numérique. Apparue au début des années 90, ce jeu virtuel se situe à mi-chemin entre le jeu vidéo et la FH. Le participant décide du sort des personnages. L'histoire gravite autour de deux frères emprisonnés dans des livres magiques représentés par des donjons. En cliquant sur de courts extraits vidéo, de la grosseur d'une carte de crédit, l'utilisateur fait apparaître les deux personnages à travers une fenêtre. Des segments sonores lui permettent d'entendre chacun d'eux médire de l'autre. Sa mission consiste à secourir les deux frères prisonniers de la tour principale du château.

Pour y parvenir, le joueur doit relever certains défis. L'un d'eux consiste à explorer quatre contrées magiques. Il doit rapporter une page de chaque lieu visité. Il la donne ensuite à l'un des deux frères. En récompense, il reçoit un message, plus clair et plus vivant que le précédent, sous forme de segment vidéo. L'utilisateur doit rapporter le plus de pages possible pour accéder aux messages que chacun des frères possède. Le joueur décide alors lequel des deux frères il entend libérer. Un choix difficile puisqu'en explorant les contrées, il découvre des messages diffamatoires que chacun des frères a formulés contre l'autre. Il découvre aussi des régions dévastées, des corps cachés, du matériel impérial, des instruments de torture et de destruction, etc. Ces items ajoutent au macabre de ce périple.

L'auteur de cette énigme, très réussie sur le plan artistique selon Janet H. Murray, a heureusement prévu un « happy ending » incarnée par le père des deux frères, retenu prisonnier. Le joueur peut le libérer. Mais il doit d'abord trouver le bon sorcier, Atrus, qui possède un objet qui a la propriété de libérer le père.

La participation prend un tour imprévu quand le joueur libère un des frères. Un choix qui s'impose au moment où il ramène un nombre suffisant de pages, qu'il donne ensuite à l'un des deux frères. Il est pris dans un engrenage maléfique, car son geste est accueilli avec moquerie par le frère libéré. Le joueur se trouve à son tour emprisonné dans le donjon, à la place du frère tout juste affranchi. Il se retrouve dans un espace restreint au milieu d'un écran noir alors qu'à l'extérieur le frère libéré devient l'observateur. Le changement de perspective est total, le joueur est immobilisé, pris à son propre jeu : « Même dans les jeux [ou les fictions hypertextuelles] où nous sommes à la merci d'un coup de dés, nous jouons toujours un drame significatif [expressif]⁵⁴. »

Ce dernier exemple démontre comment l'auteur imaginaire peut modifier l'univers visuel ou textuel pour susciter la participation du lecteur. Plusieurs moyens s'offrent à lui. Il peut ouvrir une nouvelle fenêtre, attirer l'attention sur un personnage, présenter une nouvelle version de faits connus, etc. Il peut aussi permettre au lecteur d'explorer différentes alternatives. Ce qui lui permet d'obtenir une vue d'ensemble des possibilités. Ces caractéristiques de la FH sont pour Marie-Laure Ryan un moyen de garder la machine textuelle en marche :

Le grand avantage dans la capacité des environnements qui suscitent la participation (participatory) à créer ce sentiment d'immersion, c'est qu'ils provoquent chez le lecteur des comportements qui donnent vie aux objets imaginaires.⁵⁵

Selon Ilana Snyder (1996), plus le joueur réussit à créer de nouveaux croisements entre les épisodes plus le jeu devient interactif : « L'hypertexte offre plus de

⁵⁴ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck*, The Free Press, 1997, p. 142. (TPA)

⁵⁵ *Ibid.*, p. 112. (TPA)

possibilités pour l'utilisateur-lecteur que les précédentes formes de logiciels, et fournit un contexte qui invite au jeu⁵⁶. »

La participation du lecteur d'une œuvre de FH tient au fait, selon Janet H. Murray, que les actions du joueur entraînent des résultats tangibles. Ses manœuvres ne se limitent pas à l'utilisation d'une manette de jeu (joystick) ou d'une souris. Pour Murray, ces deux accessoires ne représentent qu'une forme d'activité, comme il en va d'une machine à boules où l'utilisateur se contente d'actionner des *flippers*. C'est pour elle une nuance qui souligne la magie à l'œuvre dans les jeux vidéo et les FH. Les actions du joueur modifient l'univers à l'écran : « Quand les choses fonctionnent bien sur l'ordinateur, on peut être à la fois le danseur et l'animateur de la soirée. C'est le sentiment d'action⁵⁷. »

La participation du lecteur dans une FH prend une dimension temporelle. Les moments dramatiques, les moments épiques, qui marquent une cassure, une évasion, peuvent être simulés en gardant le joueur dans un espace restreint jusqu'au dénouement final. La participation du lecteur est tributaire de l'espace de participation qui lui est attribué. Elle repose sur un échange entre lui et la machine, et entre lui et l'auteur.

2.4 Inconvénients de la fiction hypertextuelle

Je montrerai dans cette section que malgré son apparente originalité, son sex-appeal, la FH suscite bien des questionnements. Certains auteurs croient que les efforts pour créer un sentiment d'immersion cadrent mal avec une dynamique interactive. Confrontés à un récit truffé d'embranchements en réseaux, certains lecteurs perdent le fil de l'histoire. La succession de segments textuels leur apparaît

⁵⁶ Snyder, Ilana, *Hypertext, The Electronic Labyrinth*, Melbourne University Press, 1996, p. 73. (TPA)

⁵⁷ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck*, The Free Press, 1997, p. 128. (TPA)

illogique, incohérente. Je dresserai un parallèle entre le comportement d'un lecteur impatient et celui d'un téléspectateur branché qui passe d'une chaîne à l'autre sans but apparent.

Trois aspects de la notion d'immersion : temporelle, spatiale et émotionnelle, retiendront mon attention. Leur étude mettra en lumière le paradoxe entre l'interactivité, la participation du lecteur et le sentiment d'immersion. On verra dans les études de cas que cette confusion entre ces deux concepts entraîne un bouleversement de l'unité narrative. J'analyserai les impacts parfois inévitables d'une lecture fracturée (sans début ni fin) sur l'attention du lecteur. Un bilan de la lecture d'*Afternoon*, par Yellowlees Douglas, montrera que la FH peut représenter un défi. On verra qu'une lecture fragmentée entraîne parfois une compréhension parcellaire. Elle tend à favoriser un traitement superficiel des données cognitives.

2.4.1 Immersion versus interactivité

Le concept d'interactivité est souvent salué comme un tremplin vers une plus grande participation du lecteur. Pour plusieurs chercheurs, l'interactivité représente un outil idéal pour créer un sentiment d'immersion. Cet optimisme n'est pas partagé par tous.

2.4.2 Limites de l'immersion temporelle

Marie-Laure Ryan se demande si l'interactivité constitue réellement un « facteur positif » d'immersion. La chercheuse croit que l'interactivité est en contradiction avec l'idée de créer un développement narratif soutenu. Elle ne peut susciter une expérience réelle d'immersion temporelle. La position de Ryan est compréhensible pour quiconque est familiarisé avec le développement littéraire dans son format imprimé. Première constatation, l'immersion totale requiert une accumulation

d'informations narratives. Selon Ryan, plus on progresse dans la lecture d'un texte imprimé, plus on plonge dans l'univers textuel du récit. Le lecteur peut parvenir à anticiper les développements futurs. Ryan compare cette continuité inscrite dans le fil de l'intrigue à une corde. La mémoire du lecteur enfile de l'information qui demeure accessible à tout moment. Les informations sont emmagasinées dans sa mémoire, où le lecteur puise les éléments qui forment la trame du récit.

Selon Ryan, la structure désunie (broken-up) de certains récits interactifs empêche le lecteur d'accumuler les informations nécessaires pour suivre l'intrigue. La chercheuse rejette l'idée selon laquelle l'hypertexte reproduirait les mécanismes associatifs du cerveau. Elle reconnaît que cette caractéristique permet de présenter le récit à plusieurs niveaux. Mais elle n'améliore en rien la capacité de mémorisation chez le lecteur. À son avis, le lecteur risque de se perdre dans le récit :

Quel que soit l'avantage des narrations interactives sur les narrations standard, notamment la possibilité de créer des embranchements et des réalités multiples, les narrations interactives mènent à un niveau de complexité qui nuit au maintien de la motivation narrative.⁵⁸

Ryan reconnaît que, grâce aux réseaux associatifs et aux algorithmes en boucles, les textes interactifs peuvent générer une pluralité de mondes possibles. Ce qui, selon elle, convient bien aux œuvres de suspense avec des personnages qui évoluent dans un univers où s'affrontent le bien et le mal. Dans ce cas, la FH est plus à même de susciter un sentiment d'immersion. Elle stimule l'imagination du lecteur par la présentation de contrastes d'une situation à l'autre. Transposé au format numérique, à son avis ce type de récit met à rude épreuve la capacité de traitement de la mémoire du lecteur. Ce qui, pour elle, revient à prendre d'un côté ce que l'on accorde de l'autre. Au moment où le lecteur est fasciné par l'aspect interactif et visuel de l'œuvre (les effets observables), sa quête de sens se complique au gré d'un parcours sinueux et chaotique, jonché de pièges et de situations ambiguës.

⁵⁸ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 260. (TPA)

Ryan se demande quelle peut être la réaction du lecteur qui se retrouve face à une histoire qui présente plus d'une cinquantaine de fins possibles, alors que le même type de récit dans un format imprimé connaît au plus quatre dénouements possibles. Dans un roman linéaire, précise-t-elle, le lecteur peut jauger chaque dénouement possible à la lumière des autres. Une procédure parfois ardue dans certains œuvres d'hyperfiction. À son avis, le lecteur d'une FH doit passer un temps fou à explorer le récit avant de parvenir à saisir l'œuvre sous tous ses angles. Un exercice qui peut demander beaucoup de patience. L'expérience de *Yellowlees* Douglas, effectuée avec *Afternoon*, apportera du poids à ses arguments.

Ryan compare cette situation au téléspectateur câblé qui reçoit 50 canaux comparativement à celui qui possède un satellite et qui, lui, en reçoit 500. Ryan croit que, malgré sa capacité anatomique et ses milliards de neurones, le cerveau humain ne peut traiter simultanément autant d'enchaînements (fils) narratifs. La présentation du récit selon une structure en réseaux, avec son lot de liens et segments, ne lui semble pas un avantage à première vue.

2.4.3 Perdu dans un environnement spatial

Selon Marie-Laure Ryan, il existe un autre inconvénient inhérent au fonctionnement des réseaux hypertextuels, et qui touche particulièrement les mécanismes à l'œuvre dans la narration hypertextuelle. Selon elle, la lecture d'une FH engendre chez le lecteur une perte des repères cognitifs. Déboussolé, le lecteur est souvent réduit à errer d'un segment à l'autre dans une quête futile de sens: « Ces deux sensations (expériences) rejaillissent dans la progression aveugle du lecteur à travers la structure labyrinthique de l'hypertexte⁵⁹. »

⁵⁹ *Ibid.*, p. 260. (TPA)

Marie-Laure Ryan explique cela par la faculté de l'hypertexte de favoriser un « échange », un contact entre l'utilisateur et la machine. Ce qui lui semble un avantage dans les œuvres didactiques (encyclopédies, guides de l'utilisateur, etc.) peut devenir un obstacle dans les œuvres de FH. À son avis, les lecteurs d'hypertexte passent beaucoup trop de temps à cliquer sur des hyperliens. Ce qui réduit le temps passé à lire les épisodes visités. Chacun des segments représentent moins une destination qu'un point de départ vers un autre parcours épisodique, au demeurant tout aussi insaisissable (elusive).

Ces arguments enlèvent du poids à ceux qui voient dans l'écriture électronique basée sur le rhizome (Gilles Deleuze et Félix Guattari) la possibilité de bâtir des structures narratives cycliques. Le rhizome est un modèle qui permet de lier n'importe quel élément à l'ensemble. À cela Ryan répond que le texte interactif peut certes créer un sentiment vivifiant de pouvoir et de mobilité. Il y a toutefois un prix à payer pour saisir cet espace narratif dans sa globalité :

Une conséquence de la structure [architecture] mosaïque de l'hypertexte est que les *lexias* sont rarement assez longs pour permettre à une atmosphère (ambiance) de s'installer [dans l'esprit du lecteur].⁶⁰

2.4.4 L'immersion émotionnelle, un défi

Ryan se montre tout aussi sceptique quant à la capacité des FH de créer une immersion émotionnelle. Il ne s'agit pas de savoir si le lecteur d'un hypertexte peut développer une quelconque relation affective, de joie ou de tristesse, à l'endroit d'une situation ou d'un personnage particuliers. La question est de savoir si les mécanismes interactifs peuvent susciter une réelle participation émotionnelle. Ryan cite Janet Murray (Hamlet on the Holodeck), pour qui le sentiment d'irrévocabilité de la vie est contraire à l'esprit de l'art interactif :

⁶⁰ *Ibid.*, p. 262. (TPA)

À cet égard, les médias électroniques possèdent l'avantage de représenter une vision profondément comique de la vie, une vision d'erreurs réparables (retrievable) et d'options ouvertes.⁶¹

Pour Ryan, une des marques de commerce de l'intrigue, particulièrement dans les comédies, est justement cette séparation, cette indifférence enjouée, ressentie par le lecteur à l'égard des personnages. Avec la FH, ce dernier parvient difficilement à s'identifier émotionnellement au sort des personnages, et à s'investir émotionnellement face à leur destin. Selon elle, la vie d'un personnage s'exprime simultanément à l'intérieur de plusieurs mondes possibles. Pour être véritable, l'immersion émotionnelle doit reposer sur la compréhension du caractère inexorable (irrévocable) de chaque événement sur la vie du personnage. Le lecteur doit pouvoir s'identifier au personnage, éprouver envers lui un attachement qui grandit au fur et à mesure qu'il progresse dans le récit.

Pour Ryan, cette perspective est profondément irréconciliable avec la structure propre à une FH. Pour la bonne raison, à son avis, que le roman numérique est bâti sur un enchevêtrement d'événements sans lien apparent entre eux. C'est pour elle une situation qui ne permet pas de bien comprendre la dimension de chaque personnage. Ryan rappelle que l'immersion émotionnelle suppose que le lecteur puisse saisir le sens du texte. Dans la plupart des œuvres de FH, cette fonction élémentaire est difficilement conciliable avec la présence de dizaines de segments entremêlés : « Joyce [auteur d'*Afternoon*] fait porter un lourd fardeau sur les épaules du lecteur⁶². »

⁶¹ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck*, The Free Press, 1997, p. 175. (TPA)

⁶² Bolter, Jay David, *Writing Space, The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991, p. 137. (TPA)

2.4.5 Le bouleversement de l'unité narrative

Bolter compte parmi les chercheurs qui voient dans la FH un mode d'écriture qui permet la participation du lecteur. Bolter envisage le texte numérique comme une image plus juste de la nature. Autres mérites de la FH, selon Bolter et Ilan Snyder, contrairement au texte imprimé le texte électronique n'est plus statique ni fixe. Il est en mutation constante. En s'autotransformant, le texte permet un retour sur lui-même (récursivité). Il contribue à maintenir la vigilance du lecteur et l'empêche de sombrer dans la passivité. Bolter donne l'exemple d'*Afternoon*, où l'attention du lecteur est constamment sollicitée. Il doit participer pour comprendre l'intrigue. Pour Bolter, la FH incarne une arène dans laquelle le lecteur et l'auteur participent dans un jeu d'imagination.

Certains chercheurs enthousiastes face à la FH, comme Bolter et Snyder, reconnaissent toutefois que le roman interactif encourage une lecture fracturée. L'un d'entre eux, Geoffrey Numberg, croit qu'à trop mettre l'emphasis sur la relation et la circulation des informations, on court le risque de favoriser une lecture verticale du récit. On tombe sous l'emprise d'une lecture par bribes. Les informations sont glanées rapidement. À partir d'une analyse des mêmes spécificités de la FH, ces auteurs parviennent à une conclusion contraire.

C'est notamment le cas de Yellowlees Douglas, qui s'interroge sur les soi-disant avantages de la fiction hypertextuelle. Cet auteur s'est penché sur l'absence de chronologie (début-milieu-fin) propre à l'œuvre numérique. Ses arguments sont intéressants dans la mesure où l'auteur s'inspire de la grammaire. Douglas cite Brooks pour qui la signification du texte naît quand l'énoncé narratif atteint son plein développement. Selon Douglas, les récits sans fermeture (closure) sont comme des phrases dans lesquelles seul apparaît le sujet. L'action entreprise par le sujet, c'est-à-dire le prédicat, est laissée en suspens. Cela donne une phrase incomplète, qui conduit à un non-sens grammatical. C'est un argument qui peut s'appliquer à la signification

du texte tel qu'il apparaît dans une œuvre de FH : « Seule la fin peut déterminer le sens, fermer (close) la phrase en tant que totalité signifiante⁶³. »

Douglas a passé plusieurs heures à lire (explorer) *Afternoon*. Son cheminement à travers l'œuvre de M. Joyce vaut la peine d'être relaté dans ses grandes lignes. À sa première lecture, Douglas s'est contenté de suivre les leurres. Cela lui a semblé le moyen le plus simple et le plus efficace pour aborder ce récit fort complexe.

Les leurres sont les traces laissées dans un sentier prédéterminé par l'auteur. Un sentier possède sa logique invisible. Il ne contient aucun embranchement qui force le lecteur à réfléchir aux sentiers ou aux liens à privilégier pour poursuivre sa route dans le récit. Jusque-là, tout va bien. La lecture de l'œuvre numérique ressemble, à s'y méprendre, à la lecture d'un roman imprimé. On verra dans le chapitre 4 (Études de cas) que même en suivant les leurres, la lecture de l'œuvre de Joyce est peu compréhensible dans ses premières lectures.

C'est au cours de la deuxième lecture que les choses se gâtent un peu pour Douglas. Le chercheur emprunte de nouveau le portail conçu par l'auteur pour entrer dans le récit. Il choisit cette fois un sentier au lieu de suivre le leurre. Il se trouve rapidement attiré vers des segments qu'il rencontre pour la première fois.

Cette deuxième lecture, plus riche en découvertes, présente pourtant son lot de frustrations. Douglas se trouve engagé dans une boucle contenant vingt-trois segments. Il passe de l'un à l'autre dans l'espoir de trouver le fil de l'histoire. Sceptique, il choisit le leurre présent au vingt-troisième segment, pour être ramené tout droit au segment du début (initial). Malgré ce périple qu'il juge étourdissant et peu révélateur, notre lecteur reconnaît avoir élargi quelque peu sa connaissance des

⁶³ Brooks, cité par Douglas, Yellowlees J., *The End of Books – or Books without End? Reading Interactive Narratives*, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2000, p. 90. (TPA)

personnages et des événements. Il ne peut toutefois se défaire de l'impression d'être désorienté. Il a le sentiment d'avoir « tourné en rond à travers l'hypertexte ».

À sa troisième lecture, Douglas débute son exploration en suivant quelques leurres. Il prend ensuite un sentier et poursuit son chemin jusqu'à un endroit où il ne rencontre aucun leurre. Il s'agit d'un point d'arrêt marqué comme une pause dans l'hypertexte. Pas de doute cette fois, le suspense est au rendez-vous. Le texte est beaucoup plus riche en déductions (inférences) à vérifier, avec toutefois une certaine dose d'ambiguïté. Si bien qu'après cette troisième lecture Douglas n'a pas davantage le sentiment de comprendre la gamme de possibilités qu'à sa première lecture : « Il ne semble pas y avoir quoi que ce soit dans ce texte qui ressemble un tant soit peu à une fin, c'est-à-dire une métaphore finale propre à organiser les patterns en un tout tangible et cohérent⁶⁴. »

Malgré ces difficultés à trouver un sens à l'œuvre de M. Joyce, Douglas ne se décourage pas et poursuit son enquête. Mais son cheminement à travers l'œuvre ne semble toutefois pas satisfaire sa quête de sens. Il avoue se sentir inconfortable devant cette multitude de « représentations d'événements mutuellement exclusifs » qui surgissent à chaque lecture. Il désespère de saisir le fil du récit quand il aborde un sentier dans lequel l'accident de voiture semble être réellement survenu. Dans un autre passage, il croise un segment où Wert tient des propos sensuels à une serveuse alors qu'il partage un repas avec Peter. Plus loin, Peter vit une aventure avec une dénommée Nausicaa. Sur une autre page, Peter et Wert entretiennent une liaison avec cette femme, chacun ignorant l'existence de ce ménage à trois. *Afternoon* offre toutes les apparences d'un véritable casse-tête narratif.

La liste des possibilités dans une œuvre comme *Afternoon* est trop longue pour être énumérée, ou même imaginée. L'expérience de Douglas démontre qu'à force de

⁶⁴ Douglas, J. Yellowlees, *The End of Books – or Books without End? Reading Interactive Narratives*, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2000, p. 99. (TPA)

visiter les sentiers et de suivre les liens proposés par l'auteur, on peut parvenir à satisfaire sa curiosité sur le sort de l'ex-femme et de l'enfant de Peter. Le chercheur a pu apprendre, après plusieurs heures de lecture, que ces deux personnages ont bel et bien été impliqués dans un accident et que c'est Peter lui-même qui en fut la cause.

Ce compte rendu démontre que la lecture d'une FH aussi complexe qu'*Afternoon* ne tient pas du simple passe-temps. La présentation associative et non séquentielle des événements peut facilement dérouter l'amateur de romans imprimés. Douglas ne précise pas le nombre d'heures qu'il a consacrées avant de parvenir à une fin acceptable du récit. Tout de même enchanté par son expérience, il décrit cette découverte du sens caché du récit comme le moment où « j'atteins un point où je perçois la "structure de l'œuvre comme étant à la fois dynamique et complète" ⁶⁵ ».

Afternoon ne doit être réduit à un simple méli-mélo impénétrable. Il faut toutefois préciser les limites de la participation du lecteur. Tourner en rond dans un labyrinthe n'est pas une activité qui crée d'emblée un sentiment de liberté. Ce qui pour certains semble un avantage : interaction, navigation, participation du lecteur, etc., peut s'avérer un défi insurmontable pour d'autres.

2.4.6 Les risques d'une lecture fragmentée

La dispersion des épisodes et la fragmentation du récit, que l'on constate dans plusieurs récits numériques, produisent une narration décousue et parfois difficile à suivre. C'est un fait que bien des chercheurs ont noté. Je développerai plus loin ces arguments.

Charles C. Meadow se montre tout aussi sceptique devant l'utilisation de l'hypertexte à des fins littéraires. Sa mise en garde est simple : le lecteur ne doit pas

⁶⁵ Douglas, Yellowlees, *The End of Books – Or Books without End?*, The University of Michigan Press, 2000, p. 105. (TPA)

oublier que le roman hypertextuel est un moyen d'expression relativement nouveau et qu'aucun auteur ne peut prétendre bien le connaître. Meadow se presse d'ajouter qu'avec le temps il se pourrait bien que les lacunes s'estompent pour faire place à une présentation plus cohérente et plus stimulante des segments textuels et visuels. Il faut, selon lui, laisser le temps aux lecteurs de se familiariser avec la FH et aux auteurs d'apprendre à utiliser plus efficacement les outils du multimédia.

Meadow soulève la question de la compréhension du texte, de la quête du sens, dans une FH. À son avis, les supposées vertus de la navigation, comme la participation du lecteur et le sentiment d'immersion, tendent à favoriser une lecture superficielle. Le lecteur passe d'un nœud à l'autre sans se soucier de saisir la trame du récit. Il navigue à l'aveuglette sans prendre le temps d'absorber les messages à l'écran. Meadow s'interroge sur le développement des capacités cognitives chez une génération formée par des outils éducatifs (cédérom) et qui occupent une partie de ses loisirs dans des divertissements ludiques (jeux vidéo) :

Il est difficile d'expliquer le phénomène simplement à partir de l'hypertexte, mais nous pouvons nous méfier de la possibilité que l'hypertexte encourage un savoir qui manque d'originalité, un savoir marqué par la paresse.⁶⁶

Adapté à la fiction, avec ses rebondissements parfois complexes, l'hypertexte selon Meadow ne peut produire de résultats concluants. Le lecteur ne peut demeurer attentif devant les innombrables possibilités cognitives présentes dans le récit. Le chercheur avoue lui-même avoir des difficultés à poursuivre la lecture d'une œuvre caractérisée par une séquence désordonnée. À ceux qui lui répondent que c'est justement parce qu'il permet une présentation associative de l'information que l'hypertexte est digne d'intérêt, il rétorque qu'une mauvaise écriture demeure une mauvaise écriture, même si le récit est présenté sur hypertexte : « Peut-être que la

⁶⁶ Meadow, Charles T., *Ink into Bits, A Web of Converging Media*, The Scarecrow Press, 1998, p. 79. (TPA)

fiction hypertextuelle attire davantage les critiques professionnels et les passionnés de lecture que le simple lecteur⁶⁷. »

Christian Vandendorpe reconnaît l'efficacité de l'hypertexte dans le domaine de la recherche et de l'enseignement. Il ajoute, toutefois, que le lecteur doit être guidé par une présentation rigoureuse (icônes et menus déroulants) sinon sa lecture devient «hachurée». Selon lui, les passages au hasard d'un nœud à l'autre ne permettent pas d'obtenir une vision d'ensemble.

Vandendorpe amène une réflexion intéressante. À l'époque de l'imprimé, le lecteur lisait l'œuvre. Il ne la feuilletait qu'à l'occasion. De nos jours, c'est le contraire qui tend à se produire : le lecteur passe plus de temps à feuilleter (naviguer) qu'à lire l'œuvre. Vandendorpe en conclut que le furetage (surfing) supplante l'opération de lecture. À ceux qui voient dans certains traits de la FH la possibilité de naviguer dans l'œuvre, Vandendorpe avertit que le procédé ne permet pas au lecteur d'absorber rapidement les informations visuelles et textuelles. À moyen terme, celui-ci risque de se lasser : « Cette forme de lecture ne saurait donc satisfaire les besoins auxquels répond le monde traditionnel de la lecture fictionnelle⁶⁸. »

Vandendorpe n'est pas le seul à s'interroger sur la prétendue supériorité de la FH par rapport au roman imprimé. Il cite les propos de Mark Heyer, qui compare la lecture d'une FH à un broutage (à l'image d'un ruminant qui broute sans trop réfléchir). Le lecteur passe (saute) d'un segment à l'autre sans but précis. Même si dans l'esprit de Vandendorpe ces métaphores s'appliquent à la lecture d'un cédérom éducatif, de type encyclopédique, on peut penser qu'elles conviennent davantage pour une FH.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 79. (TPA)

⁶⁸ Vandendorpe, Christian, *Du Papyrus à l'hypertexte*, Boréal, 1999, p. 210.

La lecture d'un document hypertextuel équivaut pour Vandendorpe à du zapping. Une pratique bien connue de plusieurs téléspectateurs. Vandendorpe croit que l'hypermédia se prête mal à une activité qui fait appel à la concentration. Passer d'un segment à l'autre, sur Internet ou dans une œuvre de FH, et « surfer » sur un océan de signaux textuels et visuels, ramène l'objet d'étude à la dimension du spectacle. Selon lui, le « lecteur » de FH ressemble à un consommateur qui déambule dans un centre commercial, fasciné par les bribes d'information publicitaire qui se disputent son attention. Pour Vandendorpe, ce comportement peut conduire à une paresse intellectuelle. Un sentiment alimenté par une quête effrénée de la nouveauté à tout prix, syndrome bien visible chez les « accrocs » d'Internet : « Ceux-ci auraient en commun de passer des nuits entières à surfer sur le réseau et d'être incapables de prêter attention à quelque activité que ce soit⁶⁹. »

Les inconvénients présentés plus haut sont bien réels. Ils soulèvent la question de savoir si les espoirs suscités par l'hypermédia, et ses applications dans le domaine de la littérature, sont bel et bien fondés. C'est là un questionnement bien légitime face à tout ce qui est nouveau. Il s'agit de déterminer si les inconvénients l'emportent sur les avantages.

Cette section a démontré l'engouement pour la FH. On a aussi constaté que le novice peut devenir perplexe et confus devant cet assemblage d'informations disparates. Les avantages supposés de la FH semblent s'opposer. Quoi qu'il en soit, l'utilisation de l'hypertexte à des fins littéraires est trop récente. Les auteurs numériques n'en sont qu'à leurs premiers pas. La meilleure façon de s'initier à ce nouveau mode littéraire consiste à étudier des œuvres simples, construites selon le modèle arborescent. On verra dans le chapitre (Études de cas) en quoi une œuvre collaborative (*Thievery in Blue*) se distingue d'*Afternoon*, d'un accès plus difficile.

⁶⁹*Ibid.*, p. 224.

On a aussi vu comment il est facile (invitant) pour les lecteurs de documents hypertextuels de passer furtivement d'un segment à l'autre. Cette approche est incompatible avec un réel sentiment d'immersion et de participation. Ceci a pour conséquence que dans plusieurs FH un bout d'histoire peut attirer davantage l'attention qu'un autre. Les auteurs d'œuvres numériques devraient réfléchir aux raisons qui expliquent le peu d'attrait de la FH auprès d'un public plus large. Ils devraient se demander pourquoi la FH intéresse surtout les chercheurs en sciences cognitives, en informatique, les mordus de jeux vidéo et autres « experts ». Mauvais procédé ou mauvaise utilisation d'un bon procédé? Voilà toute la question quand il s'agit de l'hypertexte à des fins littéraires. La prochaine section nous permettra d'éclaircir ce point.

CHAPITRE III

3. Cadre théorique

3.1 Intégrer une nouvelle réalité virtuelle

Dans ce chapitre, j'entends démontrer que la FH est un processus collectif. J'analyserai la manière dont le processus emprunte des valeurs : interactivité, participation, immersion propres à Internet et aux jeux vidéo. L'exercice vise à montrer que l'hyperfiction s'inspire d'une dynamique de socialisation secondaire (Berger et Luckmann), suivant la théorie du socioconstructivisme.

Je démontrerai comment, en réunissant des individus autour d'objectifs communs, la FH sous-tend une volonté de changer le monde, de créer une nouvelle réalité sociale. Une idée qui s'appuie sur une utilisation humaniste des moyens de communication. En mettant à contribution les idées de James W. Carey, je montrerai comment la FH devient un outil de communication qui démocratise les rapports entre auteurs et lecteurs, entre les créateurs et le public.

J'aborderai la manière dont les auteurs s'approprient les outils de l'informatique pour présenter une nouvelle conception esthétique du récit littéraire. À l'aide d'exemples, nous verrons comment l'hypermédia sert de toile de fond à plusieurs récits numériques sur Internet et sur cédérom. J'insisterai sur le fait que la FH, en permettant d'aborder le récit dans une nouvelle spatialité, transforme l'approche visuelle et cognitive de l'œuvre.

J'étudierai la manière dont les auteurs utilisent l'hypertexte pour donner la parole aux lecteurs. On verra comment ce modèle de communication cadre bien avec la philosophie d'Internet. Elle sert de base de lancement à une nouvelle forme de discours public, et alimente une nouvelle « intelligence collective » en devenir (Pierre Lévy, 1994).

3.1.1 Positionnement épistémologique du sujet

Cette section entend démontrer qu'en s'appuyant sur les nouvelles technologies de l'information la FH favorise les échanges à tous les niveaux. Je soulignerai le fait que la FH répond aux désirs de plusieurs auteurs soucieux de privilégier de nouvelles valeurs culturelles fondées sur l'ouverture à l'autre. C'est une forme de démocratisation qui interpelle le lecteur et l'invite à prendre part à une dynamique communautaire.

3.1.2 Fiction hypertextuelle et socialisation secondaire

La FH peut être conçue comme une forme de socioconstructivisme. Elle entraîne les lecteurs dans un processus dialectique en constante évolution. Le socioconstructivisme se présente en trois volets : l'externalisation, l'objectivation et l'internalisation. Selon Berger et Luckmann, c'est au moment où l'individu est amené à participer à la dialectique sociale qu'il devient un membre de la société. Il extériorise sa personne dans le monde social en même temps qu'il l'intériorise comme réalité objective. Les individus construisent en commun une nouvelle réalité sociale. Le novice intériorise un ensemble de connaissances spécifiques à un rôle social, comme dans la chevalerie (exemple fourni par Berger et Luckmann). Le lecteur d'une FH (surtout collective) est appelé à se familiariser avec les règles et les codes du roman numérique. Il participe directement à la naissance d'une cyberculture.

Le lecteur de FH passe par un processus de socialisation secondaire (Berger et Luckmann) qui « l'initie à de nouveaux secteurs du monde objectif qui l'entoure ». Selon les deux auteurs, la socialisation naît de l'osmose entre l'extérieur et l'intérieur. L'internalisation constitue d'abord le fondement d'une compréhension des autres et, ensuite, de l'univers culturel en tant que réalité sociale et significative. Comme l'expliquent Berger et Luckmann, il existe une relation symétrique entre les réalités

objective et subjective. C'est un point de vue que Marie-Laure Ryan reprend quand elle affirme que la FH ne peut être séparée de son environnement culturel.

3.1.3 Participation et immersion

Comme pour toute forme de socialisation secondaire, avec la FH plus un individu participe plus il s'engage sur le plan émotionnel. C'est alors que la socialisation a le plus de chance de réussir. Le lecteur de FH qui s'implique dans la recherche d'une énigme intériorise la réalité virtuelle qui la sous-tend. Berger et Luckmann évoquent une transformation de l'individu, rendue possible par sa contribution dynamique à une nouvelle réalité sociale. Ce principe s'applique à la construction d'un récit collectif (*Thievery in Blue*). La socialisation secondaire peut aussi renvoyer à la construction d'une culture propre. Le participant s'imprègne des valeurs d'une communauté virtuelle. Il partage un univers commun :

Plus précisément, l'internalisation dans ce sens général constitue le fondement d'une compréhension, d'abord de ses semblables et, ensuite, du monde (univers) en tant que réalité significative et sociale.⁷⁰

Le lecteur s'investit en apportant du sien à l'œuvre numérique en construction (roman collectif). Il acquiert une manière de penser typique de cet environnement social partagé (Berger et Luckmann). Avec la FH, le lecteur-participant devient un navigateur qui voyage à travers un territoire virtuel. Il se familiarise avec un ensemble d'images et d'allégories propres à un environnement culturel qui fonctionne sur le mode ludique. Les communautés d'internautes qui participent à des jeux, comme MUD et MOO, constituent de bons exemples de mini-sociétés virtuelles : « L'objet d'un récit combinatoire sur des programmes interactifs est d'ouvrir un ordre

⁷⁰ Burger et Luckman, *The Social Construction of Reality*, London, Penguin Books, 1966, p. 120. (TPA)

d'expérience nouveau qui est d'abord celui de l'auteur mais qui devient ensuite celui du lecteur⁷¹. »

3.1.4 Socialisation secondaire et interactivité

Peter Berger et Thomas Luckmann affirment que la réalité quotidienne est constamment réaffirmée dans les interactions entre les individus. Parce qu'elle facilite les échanges, la conversation est considérée comme le moyen idéal de maintenir cette réalité. Idem pour la FH. Elle n'a de sens qu'à partir du moment où il y a échange auteur/lecteur. Si les individus cessent de communiquer, la réalité sociale cesse d'exister. Cette symétrie entre la réalité subjective et la réalité objective ne peut être statique. Elle doit continuellement être reproduite. La relation entre l'individu et le monde objectif ressemble à un numéro d'équilibriste : « La société, l'identité et la réalité se cristallisent subjectivement dans le même processus de socialisation⁷². »

Ce parallèle avec la conversation est intéressant. Pour plusieurs auteurs, dont Yellowlees Douglas, la FH représente l'équivalent d'un retour à la tradition orale. Une opinion partagée par Bolter, pour qui le médium numérique permet à l'auteur d'ouvrir un nouveau type de dialogue avec le lecteur. Ce dernier exerce un contrôle partiel sur la représentation du récit. Il assume une responsabilité dans le résultat final en choisissant et en agençant les segments :

[La fiction hypertextuelle] est une rencontre et une représentation (performance) pas très éloignée du genre des rhapsodes de la Grèce ancienne, qui passaient en revue des versions (interprétations) et expressions formules (formulaic)

⁷¹ Baudin, Guillaume, *L'imagination informatique en littérature*, Colloque de Cerisy, Presses universitaires de Vincennes, 1991, p. 155.

⁷² Berger et Luckmann, *The Social Construction of Reality*, Penguin Books, 1966, p. 123. (TPA)

mémorisées d'histoires chéries, et les spectateurs dont les demandes façonnaient en partie les versions qu'ils entendaient.⁷³

Ces échanges entre les personnes s'appuient sur l'interactivité. Une relation symétrique s'établit entre la réalité objective et la réalité subjective. Pour Charles T. Meadow, l'interaction ne signifie pas seulement que les deux parties communiquent entre elles. Elle signifie aussi que les personnes s'influencent mutuellement. L'action ou la parole d'un individu peut dépendre des réactions antérieures d'un autre participant (Meadow, 1998). Un procédé bien présent dans le roman collectif, où le lecteur peut ajouter un chapitre et/ou réagir à l'épisode fourni par un autre participant. Ce type de récit numérique sera examiné dans le prochain chapitre, à partir d'une comparaison avec une hyperfiction plus traditionnelle (*Afternoon*) et une œuvre collaborative (*Thievery in Blue*).

On retrouve un univers virtuel en mutation dans le roman numérique collectif. Grâce à l'interactivité (d'abord entre auteur et lecteur, ensuite entre lecteurs), le récit se transforme. Cette condition permet le maintien d'une réalité (reality-maintenance) : « Être dans une société entraîne déjà une processus continu de modification de la réalité subjective⁷⁴. »

3.2 L'hyperfiction dans le champ de la communication

Loin d'être un divertissement replié sur lui-même, la FH traduit une volonté présente dans la civilisation du savoir : l'échange d'information d'un bout à l'autre du globe. Les romans numériques, surtout collectifs, engendrent une dynamique sociale

⁷³ Douglas, Yellowlees, *The End of Books -- Or Books without End? Reading Interactive Narratives*, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2000, p. 23. (TPA)

⁷⁴ Berger et Luckmann, *The social Construction of Reality*, Penguin Books, 1966, p. 144. (TPA)

qui entraîne les lecteurs (participants) dans des réseaux d'échange bien structurés et porteurs de changement.

Je débute ma réflexion avec James W. Carey⁷⁵. Un tel choix paraît justifié parce que cet auteur a beaucoup réfléchi aux concepts propres à la FH : communication, communautés, rapprochement des individus, abolition de l'espace, transmission du savoir, des idées, etc.

3.2.1 Construction d'un univers culturel interactif

Selon James Carey, la communication et la transmission des messages peuvent traverser les frontières pour créer une nouvelle vie et fonder de nouvelles communautés. À son avis, la communication constitue un processus, une technologie, qui peut porter toujours plus loin le savoir et les idées :

L'idée que la communication est synonyme de transmission est la plus courante dans notre culture et peut-être dans toutes les sociétés industrielles, elle domine les entrées des dictionnaires contemporains sous ce terme. On l'a définie par des termes comme "apprendre", "envoyer", "transmettre" et "donner de l'information aux autres".⁷⁶

3.2.2 Une vision plus humaniste de la communication de masse

James Carey rattache la communication, dans la définition rituelle qu'il en donne, à des notions de partage, de participation, d'association, etc. Cet idéalisme trouve un écho chez Douglas Yellowlees, pour qui la FH s'apparente à un échange (interaction) entre l'auteur et le lecteur. Selon Marie-Laure Ryan, la textualité électronique offre plusieurs caractéristiques qui transforment le texte public en un langage privé.

⁷⁵ Carey, James, *Communication as Culture, Essay on Media and Society*, Ed. Unwin Hyman, 1989.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 15. (TPA)

Alors que Carey perçoit dans ce processus d'échanges un enrichissement culturel et social, Ilana Snyder y voit la possibilité pour le lecteur d'interagir avec l'œuvre. Cela équivaut pour elle à une démocratisation des rapports entre auteur et lecteur. Marie-Laure Ryan considère la FH comme un outil qui permet aux auteurs d'utiliser le langage pour changer l'humanité, et libérer les forces créatives des individus. Il s'ensuit un enrichissement culturel et social qui repose sur l'empowerment (William Paulson) de groupes (ou d'individus). Ceux-ci ne sont plus marginalisés. Ils ne sont plus tenus à l'écart des représentations traditionnelles d'une culture du pouvoir au main d'une élite scolarisée. Jeremy Blampain et Liliane Palut (2000) soutiennent, à propos de l'utopie incarnée par Internet, que la modernité permet l'ouverture de réseaux d'échange qui facilitent la découverte et la diffusion du savoir dans un objectif de transformation des réalités naturelles et objectives. La FH participe à ce projet humanitaire visant une plus grande liberté d'expression : « Ce que le lecteur trouve [dans une œuvre de fiction hypertextuelle] est un texte autoréférentiel⁷⁷. »

Pour Carey, la communication est à la base de l'association humaine. Elle rend possible une amélioration morale de la communauté. Elle produit des liens sociaux qui favorisent la vie communautaire. Chaque nouveau développement dans les communications constitue un outil additionnel offert aux individus pour étendre leur pouvoir et leur liberté d'expression. Les participants peuvent apprendre les uns des autres en partageant leurs expériences. Janet H. Murray parle du plaisir ressenti par les lecteurs d'une FH. Une joie partagée caractérise les échanges dans un jeu comme MUD ou dans un récit collectif. La FH représente un processus par lequel une culture se crée à même le partage d'informations de toutes sortes (actions-réactions).

Jean-Pierre Boyer a bien souligné cette possibilité d'utiliser les nouvelles technologies pour favoriser l'«épanouissement humain et le renforcement du lien

⁷⁷ Bolter, Jay David, *Writing Space, The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, 1991, p. 136. (TPA)

social». À son avis, il faut mettre l'emphasis sur une «véritable éthique de l'interaction humaine et sociale» pour aller au-delà des modèles imposés par «la culture de l'immédiateté et de la tyrannie de l'urgence». La FH sert cette cause parce qu'elle contribue à rapprocher les individus : « Il s'agit, donc, en définitive, d'une véritable démarche intellectuelle, originale et authentique, en vue d'une participation consciente et créative à l'élaboration d'un nouvel imaginaire social⁷⁸. »

3.2.3 Une intelligence collective en réseaux

La FH s'inscrit dans une tendance à l'œuvre depuis le début des années 90. Pierre Lévy dresse un parallèle entre cette dynamique d'échanges et une « agora virtuelle ». Dans une FH, les lecteurs partagent l'élan créatif de l'auteur. Contrairement à ce qui se produit avec l'édition d'un texte imprimé, avec les médias électroniques la parole est aux utilisateurs :

La capacité minimale de naviguer dans le *cyberespace* s'acquerra probablement en beaucoup moins de temps qu'il n'en faut pour apprendre à lire et, comme l'alphabétisation, elle sera associée à bien d'autres bénéfices sociaux, économiques et culturels que l'accès à l'information.⁷⁹

Le développement de la technologie amène de nouveaux lecteurs vers les romans numériques. Un nouveau cycle se met en mouvement. Les utilisateurs d'ordinateurs et les internautes découvrent les bénéfices d'un divertissement plus personnalisé. Ce besoin de prendre la parole ne date pas d'hier. J.C.R. Licklider, au début des années 60, prétendait que l'ordinateur est plus qu'une machine à calculer perfectionnée. Il favorise une vision optimiste du rapport entre l'homme et la machine. Licklider prévoyait que l'ordinateur agirait de plus en plus comme un lieu

⁷⁸ Boyer, Jean-Pierre, *L'espace et le temps en multimédia interactif : vers un nouvel imaginaire social ?*, 2000, p. 9.

⁷⁹ Lévy, Pierre, *L'intelligence collective, Pour une anthropologie du cyberespace*, Paris, France, Éditions La Découverte, 1994, p. 70.

de rencontre entre les individus à travers les réseaux : « ... l'hypermédia jusqu'à un certain degré dissout la barrière entre les artistes et le public qui caractérisent la culture élitiste, la culture littéraire, et la culture typographique⁸⁰. »

On retrouve cet argument chez Jean-Guy Lacroix, sociologue à l'UQAM. À son avis, les réseaux Internet permettent aux individus « aliénés » de développer une conscience claire, et de reprendre leur devenir en main. À la condition, précise le chercheur, de bien comprendre les enjeux de la transition actuelle vers une société du savoir. La FH peut contribuer à éveiller l'esprit des participants. L'auteur d'une FH devient un rassembleur ; il amène plusieurs personnes à participer à la même histoire. Ces derniers deviennent l'égal de l'auteur, des co-auteurs dans un processus de création en mouvement :

Dans cet aspect de sa conscience, le sujet réel [le lecteur] n'est déjà plus le sujet objectivé [lecteur passif] mais le sujet objectivant, parce qu'il se pense en fonction des conditions de possibilité [interaction] qui sont toujours différentes de celles d'hier.⁸¹

3.3 Usages technologiques du sujet

On verra dans cette section comment les auteurs de FH utilisent les récentes découvertes en technologie de la communication pour créer un cyberspace. Je soulignerai comment les jeux interactifs MUD et MOO, empruntant à la fois aux jeux vidéo et à l'hyperfiction, créent un environnement interactif en temps réel. Le récit devient un voyage dans un imaginaire partagé :

⁸⁰ Strate, Lance, *Hypermedia, Space and Dimensionality*, Texte paru dans *The Emerging Cyberculture, Literature, Paradigm and Paradox*, Edited by Stephanie B. Gibson, Ollie O. Oviedo, Hampton Press, 2000, p. 268. (TPA)

⁸¹ Lacroix, Jean-Guy, *L'objectif de la formation à l'heure de la convergence et de la conscientivité*, Texte paru dans E. Riley and J. Decenmick, *Industries éducatives : situations, approches et perspectives*, SEGES, Lille, p. 110.

Le virtuel nous offre une nouvelle expérience de l'espace. L'*immersion* dans l'image, l'*interaction* gestuelle en temps réel avec l'espace virtuel nous environnant, la "navigation" et la "dérive" qu'autorisent les hyperimages et le cyberspace sont là pour nous le rappeler⁸².

3.3.1 Un environnement technoculturel en interaction

Selon Pierre Lévy, les nouveaux modes de création et de navigation sont tributaires d'une cyberculture qui transforme les relations entre les individus. Selon lui, le multimédia interactif rend possible une «réouverture d'un plan sémiotique déterritorialisé». Lynn Wells ajoute que les auteurs de romans numériques construisent un espace d'écriture plus transparent dans lequel le texte reflète l'individualité du lecteur : « Avec l'invention de la technologie de la réalité virtuelle vient la promesse d'une ère nouvelle de démocratisation⁸³. »

L'interactivité permet au lecteur, selon Bolter, d'infléchir le cours du récit. Elle lui offre différentes perspectives selon l'agencement des épisodes : « Ce qui est anormal avec l'imprimé devient naturel avec le médium électronique, si bien que sous peu il ne sera plus nécessaire de le mentionner, parce que le phénomène peut être montré⁸⁴. »

3.3.2 MOO et MUD, une fiction hypertextuelle sur Internet

MUD (Multi-User Computer Dungeon) et MOO (Multi-User Domain, Object-Oriented) comptent parmi les exemples les plus populaires de création collective en

⁸² Quéau, Philippe, *La planète des esprits, Pour une politique du cyberspace*, Odile Jacob, 2000, p. 124.

⁸³ Wells, Lynn, *Virtual Textuality*, Texte paru dans *Reading Matters, Narrative in the New Technology*, Edited by Joseph Tabbi et Michael Wutz, Cornell University Press, 1997, p. 251. (TPA)

⁸⁴ Bolter, Jay David, *The Computer, Hypertext and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, 1991, p. 143. (TPA)

réseau. Même si ces lieux virtuels présentent peu de ressemblance avec les hyperfictions textuelles sur cédérom, ils s'en approchent sous bien des aspects. On y retrouve les éléments propres à la FH : l'interactivité (cette fois en temps réel), le sentiment d'immersion, la rencontre du textuel et du virtuel, etc. Plusieurs adeptes de ces jeux collectifs, selon Janet H. Murray, joignent ces réseaux pour satisfaire un besoin de partager une expérience virtuelle. Les initiés de longue date guident les nouveaux venus dans cet univers numérique. C'est un bel exemple de socioconstructivisme : « Pour plusieurs personnes, le plaisir de partager un espace virtuel dans lequel ils peuvent bavarder via Internet est plus grand que le plaisir relié au jeu⁸⁵. »

MOO et MUD sont basés sur un programme d'ordinateur qui permet aux internautes d'accéder à un monde virtuel qui contient du texte, du visuel et du son. Les nouvelles technologies sont mises au service d'une culture avec ses codes et ses normes propres. Selon Jan Rune Holmevik, les deux pierres angulaires de cette culture sont l'éthique *hacker* (pirate informatique) qui débuta au Massachusetts Institute of Technology (MIT) et les jeux vidéo d'aventures. Ces pionniers du milieu universitaire voulaient, tout comme Vannevar Bush avec le Memex, libérer l'accès à l'information et perfectionner les systèmes de diffusion de l'information.

On compterait à ce jour plusieurs centaines d'exemples de MOO et de MUD disponibles sur Internet. Ces jeux ont tous été conçus par des utilisateurs passionnés. Ces groupes virtuels doivent leur essor à la multitude d'ordinateurs personnels qui ont la capacité de fonctionner en réseaux grâce à Internet.

⁸⁵ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, 1997, p. 148. (TPA)

3.3.3 Une nouvelle subjectivité pour une nouvelle spatialité

L'écriture virtuelle modifie la relation entre l'espace et le texte. Elle permet au lecteur d'expérimenter une nouvelle subjectivité dans son rapport à l'œuvre. La représentation graphique du texte suscite chez l'internaute une nouvelle utilisation de ses facultés cognitives, tactiles, visuelles, etc. N. Katherine Hayles⁸⁶ voit un lien entre la spatialité et la proprioception, c'est-à-dire la sensation (sense) qui nous indique où se trouvent les frontières de notre corps. Un joueur de tennis sentira une cohérence proprioceptive avec la raquette qui agit comme une extension de son bras. De la même manière, un utilisateur d'ordinateur expérimente une cohérence proprioceptive avec le clavier. La souris et l'écran deviennent un espace à l'intérieur duquel coule sa subjectivité. Le cyberspace, selon Pierre Lévy, relance un vieux débat parmi les auteurs sur les frontières entre l'émission et la réception de l'œuvre :

Or l'apparition des hypermédias dessine en pointillé un possible intéressant : celui d'une remontée en deçà du chemin ouvert par l'écriture, en deçà du logocentrisme triomphant, vers la réouverture d'un plan sémiotique déterritorialisé.⁸⁷

Il découle de cette théorie, selon Katherine Hayles, qu'il existe une grande différence quant au sentiment de proprioception entre l'écran et le livre. Selon elle, le lecteur acquiert plus facilement un sentiment d'immersion devant son écran que devant le livre imprimé. La chercheuse reprend une des prémisses avancées par Michael Joyce, pour qui l'écriture virtuelle est aussi une écriture topographique. Les technologies de la représentation incluent également les graphiques numériques, l'animation, la réalité virtuelle. Des éléments présents dans plusieurs FH, comme *Titanic : Adventure out of Time*.

⁸⁶ Hayles, Katherine, *The Condition of Virtuality*, texte paru dans *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*, Edited by Peter Lunenfeld, the MIT Press, 1999, 298 pages.

⁸⁷ Lévy, Pierre, *L'intelligence collective, Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, France, Éditions La Découverte, 1994, p. 120-121.

Titanic est un récit interactif sur cédérom. Cette histoire produite en 1996 présente un plan (conception) complexe. Elle présente des graphiques somptueux et une distribution de personnages qui réagissent aux indications et questions formulées par le lecteur. Pas moins de 10 000 réponses sont possibles pour approximativement seize heures de détails croustillants mettant en scène les passagers du bateau. Le visiteur est entraîné sur les différents ponts du magnifique paquebot. Il a droit à une visite de ses pièces grandioses, de ses cuisines, de la salle des machines, etc. Tout pour agrémenter un passe-temps virtuel.

L'histoire est simple. Le séjour débute dans la cabine de grand luxe. Le lecteur dispose d'environ quatre heures pour progresser à travers une série d'intrigues. C'est à lui que revient la décision de choisir la prochaine intrigue ou de la contourner avant que le bateau débute sa descente vers les fonds marins. Ce récit à plusieurs niveaux contient huit conclusions possibles. Le lecteur doit trouver le moyen de quitter à temps le navire avec tous les objets ayant appartenu à des personnages historiques : Hitler, Lénine, Trotski, etc. S'il réussit, il change le cours de l'histoire.

En prenant la peau d'un agent britannique des services secrets, le lecteur-détective peut s'emparer du calepin de notes appartenant à un révolutionnaire russe. En le remettant aux autorités compétentes, il prévient le déclenchement de la Révolution d'octobre. Le visiteur peut aussi voler aux révolutionnaires serbes le collier en or destiné à payer l'assassinat de l'archiduc Franz Ferdinand. Son action empêche un événement lié au déclenchement de la Première Guerre mondiale.

Avec ses personnages et ses rebondissements, *Titanic* constitue un récit qui rappelle les jeux vidéo et les romans ludiques traditionnels. Cette caractéristique de l'œuvre numérique : insister sur la frontière de l'illusion créée par le récit, jumelée à la possibilité de participer, fait de *Titanic* l'équivalent d'une visite dans un parc d'amusement (Janet H. Murray). La possibilité de prendre des décisions apporte un élément de subjectivité dans l'approche de l'œuvre :

La métaphore de la visite est particulièrement appropriée pour établir une frontière entre le monde virtuel et la vie ordinaire parce qu'une visite implique des limites explicites à la fois sur le temps et l'espace.⁸⁸

Myst est un autre exemple de jeu vidéo qui fait appel au texte pour guider le lecteur. Au début de l'histoire, le lecteur voit le mot *MYST* écrit en caractères romains. Un livre surgit à l'improviste et se pose sur le sol, au premier plan de l'écran. En regardant attentivement, le lecteur aperçoit sur la couverture les lettres qui forment le mot *MYST*. C'est une invitation à plonger dans un vortex qui mène à une île où des fragments d'autres livres gisent sur le sol au côté de quelques pages du premier livre. En cliquant sur une page, l'utilisateur la fait apparaître à l'écran dans un format plus lisible. Et ainsi de suite dans un jeu d'interaction entre l'écran et le livre : « Dans les hypertextes littéraires, la forme spatiale et l'image visuelle deviennent magnifiquement significatives⁸⁹. »

3.4 L'hypertexte et les technologies de communication

L'hypertexte modifie la manière de penser le récit. Parce que le récit peut être réorganisé, selon Pierre Lévy, l'hypertexte numérique représente une matrice dynamique sur laquelle il est possible de naviguer et de créer son propre document. Appliqué à l'hyperfiction, l'hypertexte devient un outil additionnel pour créer un nouveau type d'écriture à plusieurs niveaux de signification.

3.4.1 Un carrefour de créativité

Selon Pierre Lévy, l'hypertexte numérique augmente la portée des échanges entre les individus. Cette présentation thématique de l'information était déjà présente dans

⁸⁸ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, 1997, p. 106. (TPA)

⁸⁹ Hayles, Catherine, *The Condition of Virtuality*, texte paru dans *The Digital Narrative, New Essays on New Media*, Edited by Peter Lunenfeld, The Mit Press, Cambridge, 1999, p. 87. (TPA)

le Memex. Vannevar Bush voulait réunir les connaissances sur le mode associatif. Tout comme les concepteurs d'Internet et les auteurs de romans numériques interactifs :

Nous voulons créer une société dans laquelle l'initiative et le talent puissent se faire connaître et dans laquelle l'individu puisse avoir l'opportunité de s'élever par ses propres efforts et contributions et non seulement par les opérations fixes d'un système.⁹⁰

Tout comme son ancêtre (Memex), l'hypertexte possède cette faculté de rassembler les individus autour d'intérêts communs. Pour Ilana Snyder, l'hypertexte fournit aux enseignants et théoriciens la possibilité de revoir leurs conceptions de la littérature. Il les amène à reconsidérer la nature interdépendante et complexe des liens entre la technologie, la société et les individus. Les auteurs de FH prennent part à ce changement qualitatif dans les rapports entre les citoyens et la culture. Grâce à l'hypertexte, la culture devient un produit plus personnalisé.

3.4.2 Applications artistiques de l'hypertexte

L'hypertexte donne accès à des séquences animées simplement en cliquant sur une icône (Christian Vandendorpe). Selon Jacob Nielsen, l'hypertexte ne peut donner sa pleine mesure qu'avec de nouvelles formes de fiction, comme *Afternoon* de Michael Joyce. Il peut aussi procurer bien des surprises dans les œuvres collectives et les récits construits avec le multimédia. Les segments représentent des instantanés (snapshots) qui forment un ensemble composé de micro-récits réunis dans un hyperespace.

Les auteurs pour enfants apprécient cette possibilité de faire appel aux images et aux sons pour représenter en partie l'œuvre. Ils inventent des mondes simulés où le jeu se mêle à la lecture. *The Manhole* de Cyan (1988) contient 753 nœuds. Ce récit

⁹⁰ Bush, Vannevar, *Endless Horizons*, Arno Press, A New York Times Company, New York, 1975, p. 149. (TPA)

haut en couleurs permet aux enfants de naviguer dans un monde imaginaire qui met en scène des animaux et des dragons. Le visiteur se déplace d'un endroit à l'autre en cliquant sur l'icône associée à un lieu ou à un personnage. Les icônes envoient des messages à l'écran sous forme de bulles, comme dans les dessins animés. L'enfant peut lire les messages ou simplement les entendre de la bouche d'un des quatre personnages. Le texte devient une fenêtre sur le récit.

Selon Christian Vandendorpe (1999), avec l'hypertexte l'écran devient un tableau qui permet au lecteur de créer des événements sur la page. George P. Landow voit dans la FH une forme d'« écriture en collage ». Il donne en exemple un poème de Stuart Moulthrop, où l'on retrouve des sonnets dans les menus de liens et des phrases insérées dans les arrangements de titres. Pour Landow, l'hypertexte permet une utilisation plus vivante de l'écran. Il favorise un collage cinétique qui permet d'entrer dans le récit par plusieurs portes différentes. Landow utilise les mots juxtaposition, concaténation, connexions, etc. pour décrire l'interactivité qui naît de ce nouvel arrangement spatial de lexies individuelles (segments textuels et visuels) :

Permettez-moi d'attirer l'attention sur une vérité évidente – que l'hypertexte représente une technologie de l'information dans laquelle un élément nouveau, le lien, joue le rôle restrictif (defining), puisque toutes les principales caractéristiques pratiques, culturelles et éducationnelles de ce médium dérivent du fait que les liens créent de nouveaux types de connectivité et de choix pour le lecteur.⁹¹

Le récit hypertextuel est un pas de plus sur le chemin qui mène à un nouveau discours culturel et social. Ce genre littéraire numérique constitue un carrefour où se retrouvent des individus pour construire une nouvelle réalité fondée sur l'échange et la participation. Auteurs et lecteurs se rejoignent à l'intérieur de cet espace. Ensemble, ils créent un monde virtuel qui ouvre les frontières de l'imaginaire. Les auteurs d'œuvres numériques poursuivent cette quête d'un médium « totalisant » et

⁹¹ Landow, George P., *Hypertext as Collage-Writing*, texte paru dans *The Digital Dialectic, New Essays on New Media*, Edited by Peter Lunenfeld, The MIT Press, Cambridge, 1999, p. 154. (TPA)

accessible. La FH se place dans une dynamique qui redéfinit le sens de notions telles que la démocratie, la créativité, le communautaire, etc.

Sur cédérom (*Afternoon*, Michael Joyce) ou sur Internet (*Thievery in Blue*), l'hyperfiction brise l'isolement propre au format linéaire du roman imprimé. L'auteur crée un espace entre le contenu (l'œuvre) et le contenant (le format numérique). Les technologies informatiques, jumelées à l'imagination des auteurs et à la participation des lecteurs, apportent un espoir à ceux qui rêvent d'une culture plus ouverte.

CHAPITRE IV

4. Étude de cas : deux œuvres, deux approches différentes

4.1 De la lecture interactive à l'écriture interactive

Dans cette section, je présenterai une étude du système hypertextuel à partir de deux œuvres choisies pertinentes pour la compréhension de ce nouveau médium de communication. Je démontrerai de quelle manière les outils interactifs permettent une plus grande participation du lecteur. L'exposé permettra également de voir en quoi l'utilisation des hyperliens et l'architecture à plusieurs niveaux permettent aux créateurs de présenter une histoire qui modifie en profondeur l'approche traditionnelle propre au roman imprimé.

Ces deux études de cas représentent un panorama succinct de la FH. J'insiste sur l'importance d'aborder ces œuvres inhabituelles avec l'ouverture d'esprit d'un explorateur. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'un jeu. Le code numérique est conçu comme un labyrinthe qui contient une multitude de possibilités que le lecteur découvre au gré de son imagination.

On verra dans la première œuvre choisie, *Afternoon, a Story*, comment la notion de liberté de mouvement permet au lecteur d'imbriquer différents segments textuels pour découvrir le nœud de l'intrigue. On verra aussi que l'interactivité peut entraîner une confusion si elle n'est pas balisée par une approche méthodique. Les structures de liens sont construites de telle sorte que le lecteur peut, s'il est patient et persévérant, inventer une histoire cohérente qui s'inscrit dans un contexte global.

Dans la deuxième œuvre, *Thievery in Blue*, on plonge dans un récit collectif en devenir. Cette œuvre participative ne contient pas de fin. Il est possible d'y ajouter un chapitre.

4.1.1 *Afternoon, a Story*

La première œuvre, *Afternoon, a Story* de Michael Joyce, fut écrite en 1987. Ce récit numérique, qui compte parmi les premiers exemples de fiction numérique, constitue une référence incontournable dans l'histoire de ce nouveau genre littéraire. Il contient un récit non linéaire qui présente une construction non-séquentielle d'un accès difficile pour le lecteur peu familiarisé avec le roman interactif. Il n'existe aucune table des matières ni pagination pour guider l'exploration à travers les épisodes entrelacés. Avec ses 539 hyperliens, *Afternoon* a de quoi occuper le lecteur pour bien des heures. Une patience et une attention soutenue sont nécessaires pour apprécier cette œuvre hors du commun. Comme l'explique l'auteur dans sa présentation de l'œuvre : « The lack of clear signals isn't an attempt to vex you, rather an invitation to read either inquisitively or playfully and also at depth⁹². »

Afternoon est présentée dans un format Windows avec des menus déroulants. Le lecteur avisé prendra soin de consulter le guide d'utilisation (Reader's Tools) avant de se lancer dans l'aventure. Des indications sont fournies sur l'utilisation des touches <ENTER> et <BACKSPACE> qui permettent de passer d'une page à l'autre ou de revenir à la page précédente. Le *Reader's Tools* contient aussi des suggestions pour naviguer à travers les méandres du récit. Michael Joyce suggère de cliquer sur les mots qui semblent le plus suggestifs, ceux qui ont le plus de «texture», par exemple les noms de personnages et les pronoms. C'est la meilleure façon, à son avis, d'exploiter à fond la dimension interactive de l'œuvre. L'auteur précise que c'est sur la première page de chaque sentier que l'on trouve le plus d'hyperliens intéressants.

⁹² L'absence de signaux clairs ne constitue pas une tentative pour ennuyer le lecteur, mais plutôt une invitation à lire le texte avec un mélange de curiosité et d'espièglerie, avec néanmoins un souci d'aller au fond des choses. (TPA)

4.1.2 Explorer les sentiers de base

Vu la complexité d'*Afternoon*, il ne sera pas possible de mener une étude un tant soi peu exhaustive de l'œuvre. Je me contenterai de l'apprécier dans ses grandes lignes, c'est-à-dire d'explorer les principaux sentiers aménagés par l'auteur, par l'entremise de la fonction LINKS. Un choix, j'en suis bien consciente, qui va à l'encontre des suggestions présentées par l'auteur, soit de cliquer sur les hyperliens pour approfondir l'œuvre. Non pas que j'aie choisi délibérément de négliger ce mode de navigation. Au contraire, j'ai à plusieurs reprises cliqué sur des mots qui me semblaient pertinents. Or, déception, les segments textuels visités au hasard se sont avérés davantage une source de confusion qu'une incitation à poursuivre la lecture. Je prends donc la liberté de suggérer au lecteur de visiter d'abord les sentiers codés. Mon objectif se résume à fournir quelques trucs pratiques permettant d'explorer, le plus efficacement possible, ce récit fort complexe mais néanmoins riche en découvertes.

4.2 Comment aborder *Afternoon*

Afternoon est conçue comme un labyrinthe. Pour en percer le mystère, il faut procéder avec prudence. Comme un détective, il faut être attentif aux moindres détails. La lecture doit être guidée par le souci de découvrir le sort de l'ex-femme et du fils de Peter, le personnage principal qui assure la narration dans plusieurs segments.

Le lecteur peut procéder de deux façons. Il peut cliquer sur un hyperlien lié à un mot. L'expérience m'a démontré qu'en procédant ainsi on aboutit généralement à des boucles, à des culs-de-sac, à des segments incompréhensibles qui, à la longue, deviennent redondants. Il est donc suggéré, en guise d'introduction, d'emprunter le premier sentier (sentier de base) sans se soucier des hyperliens. Long de 35 pages, ce

sentier fournit la base de l'intrigue et donne un aperçu indispensable pour comprendre les épisodes qui s'entremêlent sur les autres sentiers.

Par cette méthode simple, j'ai pu me faire une idée de la psychologie des personnages, des relations qu'ils entretiennent entre eux. S'il est une chose qui complique la lecture d'*Afternoon*, c'est la difficulté d'identifier le narrateur dans certains passages, spécialement à l'intérieur des dialogues. Une connaissance des personnages, même approximative, aidera à comprendre leurs actions au fil du récit. C'est une manière de se familiariser avec le niveau inférieur de l'histoire. Ce premier saut permettra de saisir le drame vécu par Peter. Le lecteur n'a plus qu'à suivre les pas de cet homme troublé qui espère découvrir le sort de son ex-femme et de son fils.

Les sentiers accessibles par la fonction macro LINKS donnent accès à la structure porteuse du récit. Les segments textuels rattachés aux hyperliens présents sur chaque page permettent d'accéder au niveau supérieur de l'œuvre. J'invite le lecteur à porter une attention particulière au schéma présenté à la page suivante. Il permettra de mieux saisir mon cheminement. J'y présente les éléments les plus significatifs rencontrés au fil des sentiers, c'est-à-dire le sentier de base, et les sentiers Blacktop, Winter et Moaning New. J'ai indiqué dans quel ordre apparaissent les segments réunis. Une couleur indique la similitude entre eux, soit les passages communs entre eux. Après lecture du graphique, le lecteur pourra mieux repérer les éléments qui apparaissent sur plusieurs sentiers. Pour simplifier les choses, j'ai choisi de réunir les segments qui font référence à l'angoisse vécue par Peter, ses souvenirs d'un passé plus serein.

SCHÉMA
AFTERNOON



4.2.1 Ce que nous apprennent les leurres

On rencontre sur la deuxième page de ce sentier de base (sentier linéaire) une phrase qui donne le ton au récit : « I want to say I may have seen my son die this morning ». Cette confession du narrateur traduit son angoisse. On peut supposer, à partir de ce que nous savons déjà de l'œuvre, que cette phrase fut prononcée par Peter. Une simple déduction que le reste du récit confirme amplement. Cette phrase fatidique, qui apparaît dans plusieurs segments, est toujours liée à la présence de Peter. Elle constitue une sorte de leitmotiv qui rappelle que *Afternoon* est constituée de plusieurs embranchements, qui représentent des sous-intrigues liées par des nœuds et des points de repères.

La lecture linéaire nous permet de faire aussi la connaissance de Werther. On apprend que cet individu d'origine allemande (prussienne pour être exact), possède un sens de l'humour hors du commun. Il affectionne les tatouages, porte des boucles d'oreilles et voue un intérêt pour la chirurgie esthétique. Il semble jouer un rôle important dans la vie de Peter. En plus d'être son patron, il entretient une amitié avec lui.

On rencontre également sur ce sentier de base plusieurs passages qui mentionnent un accident de la route. La narration est assurée par Peter qui relate ce dont il fut témoin, fournissant des détails et exprimant son angoisse. On le retrouve un peu plus loin alors qu'il tente de rejoindre par téléphone son ex-femme à son bureau. Il appelle également à l'université pour questionner l'amant de celle-ci, un dénommé Desmond Leary. Son inquiétude est palpable. Le lecteur peut plonger dans le récit dès les premières pages.

Le sentier de base mène aussi à un segment où Peter passe près d'une école, sans fournir toutefois d'indications sur ses motivations. Mais on peut deviner ce qui l'attire à cet endroit. Il cherche des indices sur les allées et venues de son fils. L'un des

derniers passages du sentier le présente en train de réfléchir à un film mettant en vedette Peter O'Toole. Le film raconte l'histoire d'un savant fou qui tente de redonner vie à sa femme défunte à l'aide de cellules conservées de son cerveau. Le thème de la mort est omniprésent tout au long de ce sentier. Il agit comme une toile de fond qui occupe la pensée de Peter. La partie linéaire se termine quand le narrateur décide d'appeler Lolly : « I do not call the hospital. I take a pill and call Lolly. »

Cette première lecture a donné des points de repère intéressants. On peut déjà deviner l'intrigue. Le jeu consiste à parcourir d'autres sentiers en quête d'indices additionnels pour éclairer cette histoire fort embrouillée. C'est ici que les outils d'interactivité entrent en jeu, notamment l'exploration des sentiers codés, disponibles à partir du menu LINKS. Une vingtaine de sentiers identifiés par des mots-clés y sont réunis : thunder, moaning, essence, crystal, yesterday, relics, blacktop, octopi, winter, poetry, etc. Ces options forment le niveau supérieur de l'œuvre, c'est-à-dire un ensemble de ramifications qui donnent toute la mesure de cette histoire à plusieurs niveaux de signification.

4.3 Plonger dans *Afternoon* avec le menu LINKS

La lecture du sentier de base permet d'orienter nos choix pour poursuivre l'exploration du récit. Accessible au bas de la page, le menu LINKS se présente comme une suite logique aux éléments présentés dans la partie linéaire. Le jeu est simple. On clique sur l'une des options parmi la vingtaine qui sont disponibles. Pour accéder au sentier, on appuie sur l'icône <FOLLOW LINK>. Il s'agit de segments textuels, codés, qui présentent un nombre défini de pages. Impossible de connaître le nombre de pages avant d'avoir parcouru le sentier au complet. On passe d'une page à l'autre avec la touche <ENTER>.

4.3.1 Tout commence par un accident de voiture

Le premier sentier choisi, <BLACKTOP>, contient un peu moins de vingt pages. J'ai choisi ce sentier parce que le titre fait référence à une matière (substance) utilisée pour construire des routes. Un thème qui suggère que l'action se déroule sur une route.

Il s'agit d'un choix judicieux, puisqu'au fil des pages on retrouve Peter au volant de son véhicule. Quand il aperçoit une voiture accidentée, il croit reconnaître celle de sa femme. Il voit alors deux corps gisant sur le sol, dont celui d'un enfant, ainsi qu'une auto-patrouille présente sur les lieux et une ambulance qui approche. Le lecteur aura tôt fait de noter une certaine répétition d'un segment à l'autre. Les mêmes passages et les mêmes événements peuvent apparaître dans des sentiers différents. Il n'y a là rien d'étonnant, puisque *Afternoon* présente une multitude d'embranchements mettant en scène plusieurs personnages qui vivent ensemble des événements communs.

À l'image d'un détective qui revient sur la scène du crime pour clarifier certains détails de l'enquête, avec *Afternoon* le lecteur doit revisiter certains passages qui, jumelés à d'autres, peuvent apporter un éclairage nouveau à des faits déjà connus. C'est en cumulant les informations, en prenant connaissance de ces sous-intrigues, qu'on peut plonger dans l'histoire. Un sentiment d'immersion se développe progressivement.

Vers la fin du sentier <BLACKTOP>, on retrouve Peter pour qui la scène de l'accident rappelle deux films : *Blowup* et *The Red Desert*. À la page suivante, Peter parle d'un ami qui s'est tué dans un accident d'auto. Quelques pages plus loin, de son lieu de travail Peter rejoint par téléphone le service d'urgence d'un hôpital. En vain. Angoissé, il appelle ensuite une amie psychothérapeute qu'il désire rencontrer pour obtenir des conseils professionnels. La discussion qui suit porte en partie sur Werther,

ex-amant de la psychothérapeute. À ce stade-ci de notre exploration, on peut se risquer à supposer que Lolly incarne la psychothérapeute, amie de longue date de Peter. En effet, on apprend sur un autre sentier que Lolly est l'ancienne maîtresse de Werther. Les embranchements dans le récit traduisent les relations entrecroisées entre les personnages.

Voilà bien des informations qui éclairent un peu l'intrigue. On trouve confirmation de l'inquiétude de Peter sur le sort de son ex-femme et de son fils. Cela prouve que les intrigues se croisent. La conversation entre Peter et la thérapeute nous donne des informations additionnelles sur Werther, le personnage rencontré dans la partie linéaire.

Néanmoins, on constate que ce segment pose autant de questions qu'il apporte de réponses. Rien n'indique de façon claire l'identité de la psychothérapeute, l'interlocutrice de Peter. Cette brève excursion dans l'imaginaire de Peter permet néanmoins d'éveiller la curiosité. On n'a plus qu'à se laisser guider dans notre recherche pour déchiffrer l'intrigue. Le sentiment de participation est enclenché.

Fait intéressant, ce sentier se termine avec un message de Joyce, qui précise que quand l'histoire ne progresse plus, quand elle tourne en rond ou que le lecteur se lasse de suivre un sentier particulier, l'expérience de lecture se termine. Cette mise au point est importante pour comprendre la structure d'*Afternoon, a Story*. Elle nous rappelle que le récit peut être abordé de plusieurs angles différents. L'ordre linéaire et hiérarchique propre au récit imprimé, séquentiel, ne tient plus. Dans *Afternoon*, aucun sentier n'a de priorité sur les autres. Aucun personnage ne doit être négligé pour mener l'enquête jusqu'à une conclusion satisfaisante.

La structure d'*Afternoon* est ainsi faite que le lecteur doit porter son regard dans toutes les directions. Il doit prêter attention aux moindres détails. La dernière page du sentier <BLACKTOP> nous invite à poursuivre l'exploration, à visiter certains liens

déjà explorés, même si ceux-ci semblent peu pertinents eu égard aux informations recueillies jusqu'ici. « There is no simple way to say this », nous rappelle Joyce pour conclure.

4.3.2 Une lecture guidée par un sentiment d'urgence

Je poursuis ma lecture à partir du sentier marqué <BLOWUP>, également disponible à partir du menu LINKS. Rien de fondamentalement rationnel dans ce choix, sinon le désir de savoir en quoi cette œuvre de Brian de Palm (1981), mettant en vedette John Travolta dans le rôle d'un preneur de son, permet de progresser dans mon enquête.

Ce film raconte l'histoire d'un preneur de son qui enregistre à son insu un accident de la route. C'est à l'étape du montage, chez lui, qu'il s'aperçoit des événements particuliers dont il fut témoin. Son enregistreuse et sa caméra ont capté une scène de meurtre, ce qui confirme un coup de feu enregistré quelques instants avant que l'auto plonge dans la rivière. Il mène son enquête pour découvrir la vérité.

Ce scénario de film présente un parallèle intéressant avec l'histoire de Peter. Les deux personnages sont confrontés à une énigme qu'ils tentent d'élucider. On devine que Peter s'identifie au personnage incarné par John Travolta, et qu'il est également troublé par les événements dont il fut témoin. Cette référence à une œuvre cinématographique apporte des informations sur l'état d'esprit du narrateur. Tout comme cet autre passage, présenté plus loin, où Peter raconte une scène de destruction (une maison qui s'écroule) aperçue dans un autre film. S'ensuit une allusion sur les rêves des hommes qui subissent le même sort, sur la condition humaine où rien n'est éternel.

La curiosité me mène vers le sentier marqué <WINTER>. Celui-ci contient 25 pages. La première débute par ces mots : « I try to remind winter ». Sur la page

suivante, le narrateur raconte qu'il aperçoit un groupe de motoneigistes arrêtés sur le bord de la route qui observent une motoneige en feu. On retrouve ici le thème de l'accident de la circulation. L'inquiétude de Peter est de plus en plus palpable au fil des segments. Dans un passage, il se confie à la psychothérapeute rencontrée précédemment : « I felt certain it was them ». On comprend que « them » renvoie à son ex-femme et à son fils qu'ils croient être les victimes de l'accident de voiture dont il est question dans plusieurs segments. S'ensuit le passage (déjà visité) sur la scène de la voiture accidentée avec les ambulances, l'autopatrouille, et les corps inanimés. À la page suivante Peter raconte l'histoire d'un ami qui s'est tué dans un accident d'auto. Le sentiment d'une catastrophe appréhendée se confirme dans l'esprit du héros.

4.3.3 Un passé douloureux qui revit au présent

L'inquiétude de Peter sert de fil conducteur dans ce récit où s'entremêlent les dialogues et les réflexions morbides. Dans un échange avec Lolly, notre héros demande : « What if they are dead? ». On devine qu'il pense encore à son ex-femme et à son fils. Sur quoi il raconte cette histoire, entendue de la bouche de Werther, d'un marathonien quinquagénaire décédé à quelques mètres de la ligne d'arrivée lors du marathon de Boston. Le sentier se termine avec ces mots de l'auteur qui nous invite à poursuivre la lecture, à tenter de nouvelles explorations :

« A word which doesn't yield the first time you read a section may take you elsewhere if you choose it when you encounter the section again, and sometimes what seems a loop, like memory, heads off again in another direction.⁹³ »

⁹³ Un mot qui ne produit aucun sens la première fois que vous le rencontrez dans une section peut vous mener ailleurs si vous le choisissez quand vous empruntez de nouveau le même sentier, et parfois ce qui semble une boucle, comme la mémoire, peut déboucher sur une direction riche en découvertes. (TPA)

Toujours à partir du menu LINKS, j'aborde le sentier <MOANING>, un mot qui signifie *se plaindre, pousser des gémissements*. On y retrouve le narrateur, Peter, qui se rappelle des moments de tendresse avec sa femme : « had a wife once used to love me in the heat, called me lover... ». Ces réminiscences de Peter se poursuivent sur la page suivante : « It reminds me of when we were in love ». S'ensuit une répétition du passage où Peter exprime sa certitude que les deux corps inanimés, près du véhicule accidenté, sont ceux de son ex-femme et son fils : « Two men stood near the rear of the grey Buick and a woman in a white dress sprawled on the lawn before them. Another smaller body laid there too. »

Remarquez ici l'emploi du passé dans ces extraits. Ce sont manifestement des *markers* (panneaux de signalisation) placés là pour orienter le lecteur. On peut y lire le regret senti par le narrateur à propos de son ex-femme (Lisa). Considérant ce que l'on sait déjà de Peter, de son ex-femme et de son fils, il devient facile de choisir des liens et des sentiers à partir de ces indices. D'où un certain sentiment d'immersion et de participation qui alimente la curiosité. À ce stade-ci de la lecture, le lecteur peut sortir des sentiers balisés et tenter certains hyperliens.

Tout au long de mes lectures, j'ai pu constater que *Afternoon* recèle une multitude de détails significatifs. J'ai également appris qu'il est nécessaire de déchiffrer ces informations subtiles pour saisir l'état d'esprit des personnages. C'est en parcourant le labyrinthe de leurs réflexions que l'on progresse dans le récit, que l'on est absorbé par leur destinée. La participation va bien au-delà du simple fait de cliquer sur un hyperlien ou de suivre un sentier codé par l'auteur. La participation implique une attention portée aux marqueurs et aux indices donnés pour guider nos pas. Sans cela, le récit ressemble à un casse-tête incompréhensible. Ces points de repères apportent un élément de stabilité dans l'œuvre. Ils permettent de situer les personnages et les événements dans le temps et l'espace.

Afternoon est une œuvre d'une approche difficile, qui nécessite une attention particulière. Lire un tel récit, c'est comme voyager dans la nuit sur une route sinueuse. Il faut voyager à vitesse réduite et prendre garde aux signaux de circulation. Le succès de l'œuvre repose sur la capacité de Joyce d'employer le code informatique pour recréer la progression de l'imprévisibilité du narrateur. Plus l'on avance dans cette histoire, plus l'on réalise l'inquiétude qui anime Peter. *Afternoon* est construit comme bon nombre de romans policiers conventionnels, avec un personnage troublé qui cherche à comprendre, et qui interroge ceux qui l'entourent.

Certes, les multiples embranchements, de même que les répétitions, créent un sentiment de confusion et d'ambiguïté. C'est une chose normale dans un drame numérique de cette envergure. C'est là l'intérêt d'*Afternoon*, la possibilité de revisiter et de réinterpréter certains passages dans un contexte nouveau. Comme un vaste château d'Espagne, *Afternoon* comprend des pièces et des soubassements riches en découvertes. Les visiter, c'est non seulement assouvir sa curiosité, c'est aussi plonger dans cet univers obscur. Qui sait si cette construction narrative n'a pas justement pour but de symboliser le sentiment de confusion ressenti par Peter, ce besoin de se frayer un chemin dans l'inconnu?

L'invitation est lancée au lecteur-explorateur qui veut suivre Peter dans ses péripéties. Ici la lecture devient un jeu où le lecteur détient la clef du mystère. Libre à lui de lier les segments de son choix, selon sa curiosité. Le défi consiste à redonner forme à ce récit éclaté, marqué par des rebondissements et des bouleversements imprévus.

La deuxième œuvre présentée dans cette partie représente une hyperfiction de type participatif. Elle réunit plusieurs auteurs qui écrivent ensemble le récit. Cette approche collective apporte une nouvelle dimension, plus vivante, aux rapports auteurs-lecteurs. Leurs rôles sont interchangeables à volonté. Mes réflexions porteront sur la notion d'ouverture propre à l'écriture collective, où plus personne

n'exerce un contrôle total sur le texte. Auteurs et lecteurs sont sur un même pied d'égalité.

Je débiterai l'exposé par une présentation sommaire du site choisi, de ses objectifs, de ses règles. Je passerai ensuite à un exemple d'hyperfiction participative, en démontrant comment, quand il est bien conçu, ce type de récit constitue un nouveau genre littéraire qui n'a rien à envier au roman traditionnel. Je montrerai comment plusieurs esprits imaginatifs peuvent transformer un projet littéraire en une suite de mini-récits qui forment une histoire complexe, structurée selon le modèle arborescent. Avec l'hyperfiction collaborative, l'interactivité mène au cœur de l'action.

4.4 STORYSPRAWL.COM, un lieu de création collective

Lancé en 1998, STORYSPRAWL.COM est un site dédié à la création d'hyperfictions collectives. L'internaute y trouvera plusieurs histoires actives, comme autant de portes qui s'ouvrent sur un univers à découvrir, un monde imaginaire à construire. Neuf histoires sont présentées sur la page d'accueil, par ordre de popularité. La première, *Inferno*, contient 17 chapitres, la deuxième, *Thievery in Blue*, 12, la troisième, *Dreams of Esterton*, 54, etc.

La page d'accueil est des plus conviviales. Chaque histoire est annoncée par un court résumé, la date de lancement du récit, le nom de son créateur et celui du modérateur (parfois la même personne). Des consignes, fournies par le modérateur, accompagnent ces explications sommaires. On y décrit le type de récit, la psychologie des personnages, les principaux thèmes abordés – tout ce que le lecteur-auteur doit savoir pour faire progresser l'intrigue de manière cohérente. Fait intéressant, le site présente également une dimension pédagogique, qui permet aux débutants de se familiariser avec les récits collaboratifs. Le concepteur du site, M. Siffert, invite les

débutants à lui communiquer toute question pouvant les éclairer sur l'organisation d'un récit au sens large. Création littéraire et démocratie se rencontrent.

4.4.1 Vers de nouvelles formes d'écritures

STORYSPRAWL.COM présente des drames interactifs avec une énigme lancée dès le premier chapitre. Libre au lecteur en verve d'ajouter un ou plusieurs épisode(s) aux péripéties du héros. Le visiteur peut lancer sa propre histoire et même proposer ses services comme modérateur. Il devient une sorte de rédacteur en chef qui veille à l'harmonisation (cohérence) des chapitres entre eux.

Les suggestions qui apparaissent à la fin des chapitres (habituellement au nombre de deux) sont accompagnées d'un point lumineux, placé à cet endroit par le concepteur du site. Le vert indique que le prochain chapitre est écrit et accessible par un simple clic. Le rouge signale au lecteur inspiré que le champ est libre pour écrire le prochain chapitre. Quant au jaune, il signifie qu'un participant se réserve le droit d'écrire l'épisode suivant. Les points rouge et jaune signifient que le fil (thread) est arrivé à son terme. Il n'y a pas d'autres chapitres au-delà de cette limite.

Les chapitres rattachés à un même nœud ne sont pas destinés à être lus de façon linéaire. Ce qui est naturel, puisque le lecteur chemine à partir des indications (parfois des questions) inscrites au bas de la page. Ces indices sont en fait des embranchements. Chaque branche conduit à une situation nouvelle. Chacune est séparée de l'autre, ceci pour faciliter une continuité narrative dans le récit. De cette manière, les lecteurs-auteurs sont encouragés à penser en terme de connections. C'est le lien qui assure l'harmonie de l'ensemble.

4.4.2 À propos des droits d'auteur

Toute organisation qui se veut crédible doit appuyer son fonctionnement sur un ensemble de règles à suivre. STORYSPRAWL.COM ne fait pas exception. Sur la question des droits d'auteur, un texte proposé et accepté sur ce site devient la propriété de Curt Siffert et Tangrams. Il s'agit d'une procédure standard pour ce type de création littéraire collective, affirme M. Siffert. Cette règle permet au concepteur du site de se prémunir contre les poursuites pouvant provenir d'auteurs qui ont participé au récit. Toute contribution devient la propriété du site. Un individu ne peut utiliser une partie ou l'ensemble du récit à des fins personnelles.

4.4.3 Arbitrage et conciliation

C'est au modérateur que revient la tâche de voir au maintien de la qualité des textes proposés. Toute personne pouvant démontrer de bonnes connaissances en création littéraire peut tenir ce rôle. La personne qui fournit le ou les premier(s) chapitre(s) d'un récit agit souvent comme modérateur. Son rôle consiste à décider si un chapitre mérite de figurer dans le récit. Dans le cas contraire, la contribution du participant « fautif » sera rejetée, son chapitre risquant de dépareiller l'unité du récit.

Selon les dires de M. Siffert, cette manière de faire constitue la condition *sine qua non* pour présenter des œuvres collectives intéressantes. Le message est lancé aux lecteurs qui voudraient ajouter un chapitre à l'un des nombreux récits disponibles : lisez attentivement tous les chapitres avant de soumettre votre texte, et surtout soyez imaginatifs. Il faut éviter que le fil du récit se perde dans toutes les directions. C'est là l'objectif de STORYSPRAWL.COM, permettre la création de récits collectifs qui présentent une progression dramatique qui se tient, avec un début, un milieu, une fin : « Les textes bien écrits attirent les bons auteurs », précise M. Siffert.

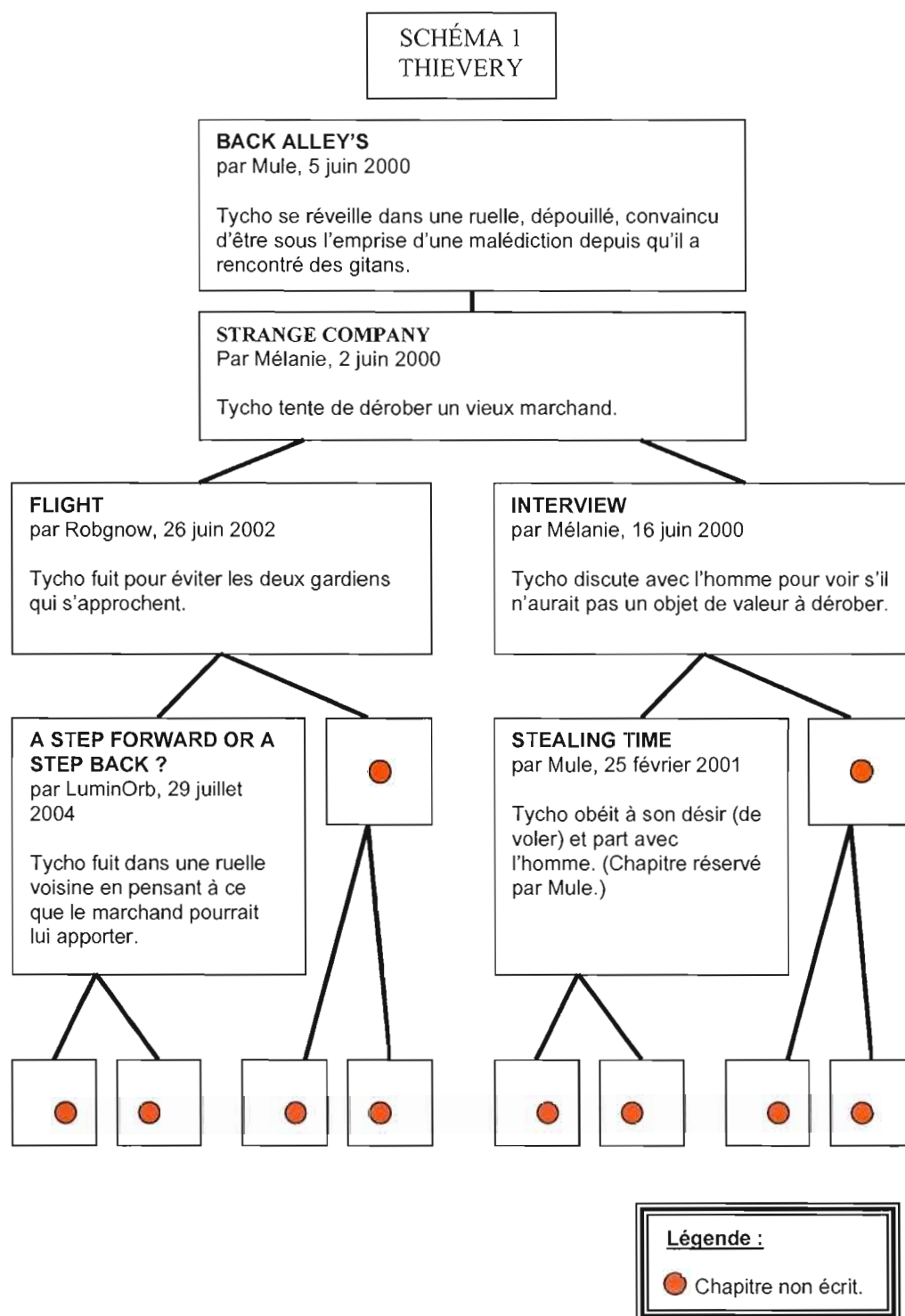
Bon prince, le modérateur peut parfois suggérer à l'écrivain en herbe ayant présenté un texte jugé non conforme de le rendre plus conforme aux règles de l'art, d'y mettre de l'ordre (clean it up). Pour augmenter leur chance de voir leur texte accepté, les apprentis auteurs doivent se soumettre à quelques conventions esthétiques. Ils doivent respecter les règles élémentaires de la syntaxe et de la grammaire, et assurer une certaine unité dans le style. Ils doivent surtout tenir compte de la psychologie des personnages mis en scène dans les chapitres précédents.

Les auteurs-participants sont invités à laisser leur adresse courriel. Cette procédure vise à favoriser le dialogue entre l'auteur d'un chapitre et le modérateur, lequel peut également échanger avec les autres participants. M. Siffert se réserve le droit d'intervenir à l'occasion, de s'interposer pour aider à régler un différend.

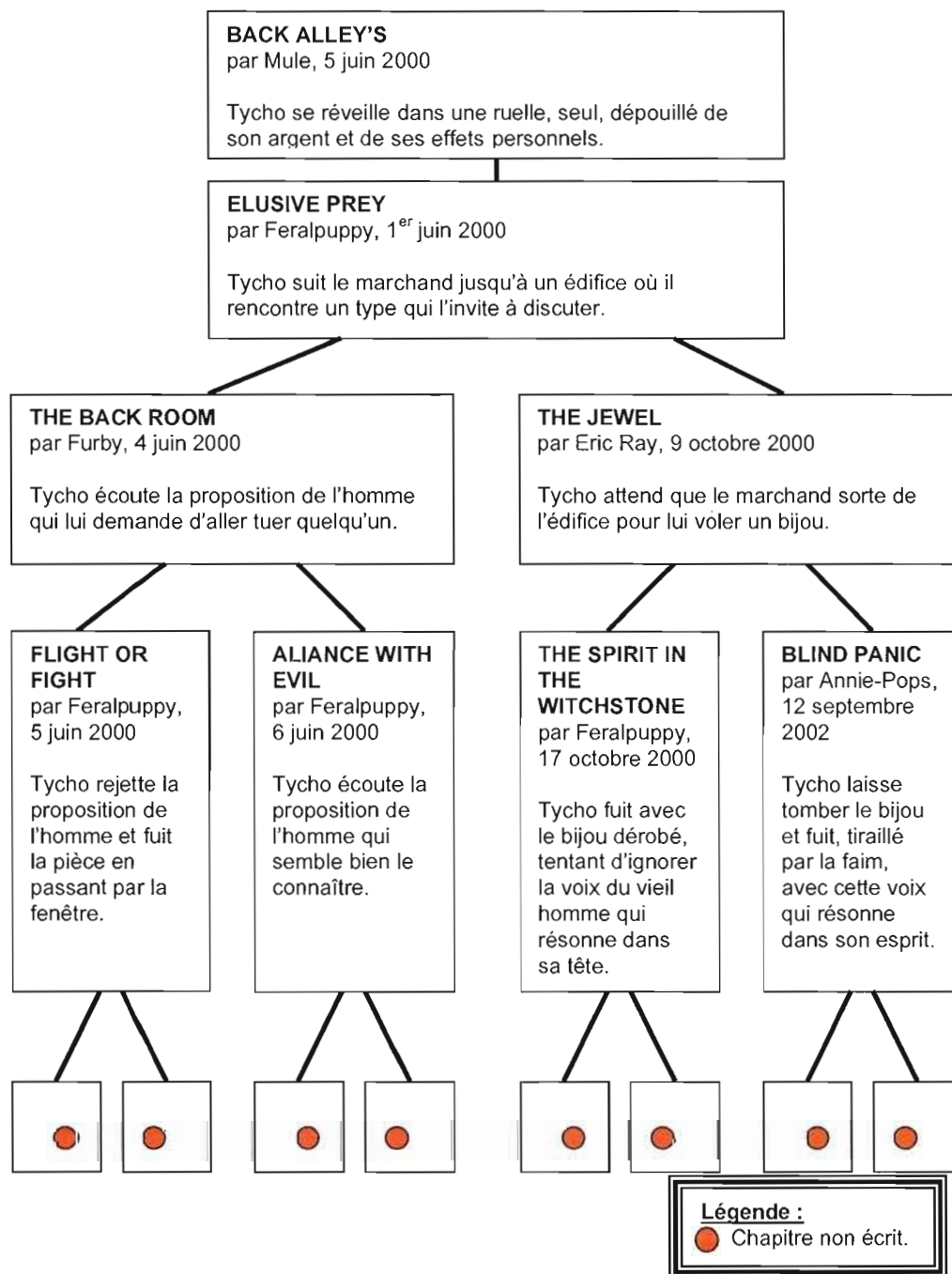
4.5 *Thievery in Blue*, un récit bâti sur des embranchements

Thievery in Blue est une œuvre construite selon une structure arborescente. Chaque branche est séparée de la suivante (voir schéma un peu plus bas). Le lecteur peut voyager à l'intérieur d'un même fil narratif (thread). Il lui est toutefois impossible de sauter d'une feuille (nœud) à l'autre. Des balises, présentées sous forme de choix binaire à la fin de chaque chapitre, indiquent la route à suivre. Puisque l'arbre croît de manière exponentielle à mesure que s'ajoutent de nouveaux chapitres, le récit prend vite une dimension importante. Les mini-récits (une page chacune) produisent un ensemble complexe qui donne une histoire pleine de rebondissements. Le sentiment d'immersion se fait sentir dès les premiers chapitres.

Vu l'espace dévolu à cet exposé, je n'étudierai que cinq chapitres de *Thievery in Blue*. Le lecteur qui aimerait lire le récit dans son intégralité trouvera une aide précieuse dans les deux schémas thématiques de l'œuvre, présentés à la page suivante. Ce graphique, basé sur une structure arborescente, résume les différents épisodes de l'histoire :



**SCHÉMA 2
THIEVERY**



4.5.1 Bienvenue dans l'univers trouble de Tycho

Thievery in Blue fut lancée en septembre 2002. L'idée originale provient d'un dénommé Mule. C'est également lui qui occupe la fonction de modérateur. Ce drame fantastique compte une douzaine de chapitres. À ce jour, huit personnes ont fourni un ou plusieurs épisodes. Chaque chapitre représente un micro-récit dont l'intrigue gravite autour Tycho, le personnage central. Il s'agit d'un antihéros qui se croit victime d'une malédiction. Une situation qu'il attribue à un groupe de Gitans qui, croit-il, lui auraient jeté un sort. Depuis ce jour, il mène une existence misérable marquée par la solitude et la méfiance.

L'histoire débute un matin quand notre homme se réveille dans une ruelle. Il ne possède aucun souvenir précis du jour précédent. Il est certain d'une chose toutefois : il vit un véritable cauchemar depuis qu'il a croisé un groupe de gitans. Sa fille (Kaylera) a disparu, son argent et ses effets personnels lui sont dérobés durant la nuit. Sans un sou, il doit voler pour survivre et se tenir à l'affût des autorités.

Dans Back Alleys, le premier épisode, Tycho sort de la ruelle où il a passé la nuit. Il emprunte une rue commerçante quand il aperçoit un marchand qui déambule, l'air insouciant. Il prend le parti de le suivre pour lui dérober sa ceinture. Son œil expérimenté détecte un objet de valeur, sans doute un bijou, caché dans la ceinture du vieil homme. Il veut s'en emparer. Ce premier épisode nous présente un homme seul qui lutte au quotidien. Le lecteur choisit l'une des deux directions signalées au bas de la page :

- The Pilfer (chaparder, chiper)
- The Merchant's Appointment (Le rendez-vous avec le marchand)

4.5.2 Quand interaction rime avec participation

Thievery in Blue ne peut exister sans la contribution des lecteurs. Leur imagination alimente le récit. Le prochain épisode a été écrit par une certaine Mélanie (aucun lien de parenté avec l'auteur). Mélanie choisit de développer le thème du vol en choisissant le premier indice (The Pilfer) fourni par Mule.

Le chapitre qu'elle propose s'intitule Strange Company. Il fut écrit en juin 2000. C'est l'un des deux épisodes qui suivent Back Alleys. Tycho s'approche sournoisement de sa victime. Arrivé tout près, il simule un accident et heurte l'individu. Profitant de la confusion, le voleur cherche à tâtons les cordes qui lient la bourse à la ceinture du commerçant. Le vieil homme trébuche au même moment, entraînant le malfaiteur dans sa chute, le doigt coincé dans le dernier nœud de la bourse. Les deux hommes se relèvent. Dans son empressement, Tycho retombe à peine relevé. Il se retrouve sur le sol, la bourse du marchand attachée à son doigt. « Je suis vraiment coincé cette fois-ci », se dit-il.

C'est la première rencontre entre Tycho et le marchand, un personnage important dans la suite du récit. Loin de se montrer revanchard ou apeuré, le vieil homme est plutôt conciliant. Il se présente comme un étudiant en santé mentale. Il entame une discussion pour faire plus ample connaissance avec le chapardeur. Intrigué, celui-ci se laisse prendre au jeu. « Qu'est-ce qui pousse Tycho à voler des choses? », se demande le psychiatre en herbe. Prétendant pouvoir expliquer la maladie de Tycho par une théorie bien personnelle, l'étudiant au doctorat sort de sa poche un bloc-notes et un stylo, et fixe Tycho. Le vagabond se montre perplexe : doit-il fraterniser avec le vieil homme ou prendre la fuite?

Les chapitres écrits par Mélanie ouvrent des perspectives intéressantes. Tycho, d'abord terrifié puis ensuite intrigué, se laisse peu à peu charmer par les paroles du commerçant. On est fasciné par la rencontre de deux personnages si différents : un

bohémien passablement confus et un vieux marchand intellectuel. Je poursuis l'exploration en choisissant la deuxième option qui accompagne cet épisode. Un choix qui conduit à un extrait écrit aussi par Mélanie. Le récit prend une toute autre direction. Voici les deux hyperliens disponibles à la fin du présent chapitre :

- Tycho runs away so he won't be caught by the guards

(Tycho s'enfuit pour ne pas être pris par les gardiens)

- Tycho talks to the man in order to see if he has anything of value for him to steal

(Tycho s'entretient avec l'homme pour voir s'il n'aurait pas quelque objet de valeur à dérober)

4.5.3 Un scénario qui tient le lecteur en haleine

Mélanie nous propose cette fois un échange entre Tycho et le marchand. Sa contribution, écrite en juin 2002, porte un titre évocateur : Interview. Tycho est coopératif, du moins en apparence : « I'll answer any questions you have. », lance-t-il à son interlocuteur qui réagit en souriant de toutes ses dents. Tycho Blue (son véritable nom) se laisse convaincre par le vieil homme de le suivre jusque chez lui. Il sera plus facile de discuter loin du brouhaha de la rue, lui lance le vieil homme. Tycho demeure sceptique. Il a l'impression de perdre son temps. Mais il ne peut s'empêcher de penser que cet individu fort étrange doit posséder chez lui des objets de valeur. Son désir de voler l'emporte sur sa crainte d'être piégé. Son interlocuteur lui semble être une victime idéale.

Cette courte contribution fait progresser le récit vers un échange entre les deux personnages. Le chapitre se termine par deux choix, tous deux précédés d'un point rouge.

- Tycho heeds his urges and goes with the man

(Tycho suit son instinct et part avec l'homme)

- Tycho decides to seek other victims and runs off

(Tycho décide de s'enfuir à la recherche d'autres victimes)

En cliquant sur ces deux hyperliens, le visiteur aura l'impression d'aboutir à une impasse. C'est que le fil narratif s'arrête ici. La suite du récit appartient au lecteur inspiré et désireux de mener le récit vers de nouveaux rebondissements. Ce qui semble être le cas de Mule, l'esprit imaginatif à l'origine de *Thievery in Blue*. Il a signalé son intention d'écrire le chapitre se rapportant au premier choix. Le titre qu'il compte donner à sa prochaine contribution est déjà choisi : *Stealing Time*. Cette initiative de l'auteur du premier chapitre révèle toute l'importance qu'il accorde à son bébé.

4.5.4 Les deux visages d'une histoire à inventer

L'introduction, écrite par Mule, représente le premier bloc du récit. Les deux épisodes : *Flight* (Robknow) et *Interview* (Mélanie) font partie du premier embranchement qui suit *Strange Company*.

Le premier chapitre a donné le ton au récit. Dans *Back Alleys*, Tycho se réveille dans une ruelle, convaincu d'être la victime d'une malédiction. Dépouillé de son argent et de ses effets personnels, il retrouve son train-train quotidien agrémenté de larcins. Un marchand aperçu au sortir d'une ruelle lui semble une proie facile. Dans les chapitres *Strange Company* et *Interview*, Tycho rate son vol. Confronté au vieil homme, il débute un dialogue qui l'entraîne dans de nouvelles aventures.

À partir de l'épisode *Interview* (accessible à la fin du chapitre *Strange Company*), on passe à *Flight View*. Cette fois, Tycho tente d'approcher le vieil homme mais change d'avis quand il aperçoit deux gardiens.

Notre héros malchanceux décide d'adopter une attitude conciliante face au marchand. Il ne peut s'empêcher d'être impressionné par les paroles de son interlocuteur qu'il devine instruit. Mais au moment où il s'en approche, il voit deux gardiens bien bâtis qui approchent. Il se sent piégé et planifie déjà sa fuite. Au même moment, le marchand s'interpose entre lui et les deux molosses, leur bloquant la route. Tycho est forcé d'admettre que l'homme qui semblait une victime quelques instants plus tôt apparaît maintenant comme un sauveur. Cet épisode présente un changement de perspective par rapport à *Interview*, le deuxième chapitre de Mélanie.

À l'instar des autres chapitres, celui-ci se termine par un dilemme. Tycho est tiraillé : doit-il quitter cette ville, en suivant un groupe de marchands ambulants qui passent par là? Le cas échéant, il risque de ne plus revoir cet homme étrange, sur lequel il compte pour se sortir du pétrin. Les choix à la fin de cette page sont là pour guider le lecteur qui voudrait apporter son grain de sel :

- Joining the traveling merchant group
(Joindre le groupe de marchands ambulants)
- Running down the next alleyway
(Descendre en courant vers la prochaine ruelle)

J'opte pour le premier choix au-dessous de Flight. C'est une contribution de Lumin Org (juillet 2004) intitulée A Step Forward or an Step Back?

Cet épisode présente un Tycho passablement affolé. Il fuit à toutes jambes, ratant de près un boghei (sorte de petit cabriolet découvert) avant de se faufiler entre deux édifices. Il saute par-dessus des poubelles, au milieu des éclaboussures soulevées par ses pas pressés. Son instinct est guidé par l'idée de fuir les deux gardiens à tout prix. Sa course le mène jusqu'à un mur, où il aperçoit une ouverture qu'il franchit sans encombre. Il peut enfin respirer, se croyant hors de danger.

Le reste de la journée se passe bien. Notre héros a droit à quelques instants de répit. La chance lui sourit quand il déniché une nouvelle victime, plus facile cette fois. Mais le jour suivant, ces événements ne sont plus qu'une tâche obscure dans son esprit. Encore la malédiction qui fait son œuvre, pense-t-il. Comme à tous les matins, une forme d'amnésie accompagne son réveil. Une chose le chicote toutefois. Comme une vague impression que quelque chose a changé. Le souvenir des gitans et de leurs wagons occupe son esprit. Le souvenir de Kaylera, sa fille, lui revient comme un écho. Soudain une voix dans sa tête : « Wait, come see me tomorrow morning at this very spot! »

Intrigué par cette voix qui lui lance une invitation, il se dit qu'après tout la rencontre avec le marchand a peut-être opéré un changement en lui. Secouant la tête pour se défaire de cet étrange sentiment d'être épié, il décide de remettre à plus tard sa quête d'une victime. Il retourne à l'endroit où il a rencontré le marchand. Il ne sait trop que faire. Fuir, oublier cette histoire inoubliable? Après tout, il a assez d'ennuis sans en rajouter en fraternisant avec un type qui semble à moitié fou.

Las d'être seul, Tycho ne peut résister à l'envie de parler à quelqu'un. Depuis sa courte rencontre avec le vieil homme, il a l'impression que le type voit en lui autre chose qu'un vagabond anonyme. Il est touché par l'attention que lui porte le marchand. Hanté par le doute, Tycho se demande toutefois s'il tient à laisser quelqu'un s'insinuer dans sa vie maudite. Voici les deux choix qui accompagnent cet épisode :

- Tycho goes to meet the man
(Tycho s'en va rencontrer l'homme)
- Tycho tries to slip away
(Tycho tente de s'éloigner en douce))

La suite de *Thievery in Blue* est construite selon le même modèle. On y retrouve les éléments d'une tragédie où la peur côtoie l'espoir. Au fil des épisodes, le lecteur est témoin de l'angoisse vécue par un homme à la recherche de son passé.

Ce court exposé a permis de mettre en évidence la richesse d'une œuvre collective. L'intrigue est bien ficelée. Les personnages sont bien campés et les dialogues sont bien construits. Un récit fantastique qui surprend à chaque détour. J'invite le lecteur à poursuivre la lecture de *Thievery in Blue* et même, pourquoi pas, à proposer un chapitre.

STORYSPRAWL.COM est plus qu'un site interactif avec des intrigues parsemées d'embûches et de surprises. Il représente un lieu virtuel de création littéraire. Les mini-récits sont écrits dans un style qui emprunte à la poésie. Un coup d'œil aux autres histoires disponibles démontre le sérieux de ce site riche en découvertes. M. Siffert entrevoit publier un jour une collection d'hyperfictions qu'il veut intéressantes, divertissantes, pour le plus grand plaisir des amateurs du genre. Au rythme où vont les choses, l'avenir pourrait lui donner raison. C'est donc une histoire à suivre...

CHAPITRE V

5. Interprétation des résultats

5.1 Quand le livre s'ouvre sur le monde

Cette partie comparative présente un bilan d'*Afternoon* et de *Thievery in Blue*. Je montrerai en quoi le modèle (en réseaux ou en arbres) de l'œuvre influence la manière de lire et d'écrire le récit. On a vu qu'avec *Afternoon* le lecteur dispose d'une grande liberté de manœuvre. Il doit toutefois accepter des contraintes (lacunes) sur le plan cognitif. À l'opposé, avec *Thievery in Blue* il retrouve un récit plus compréhensible, structuré selon un modèle arborescent. J'expliquerai en quoi les deux œuvres diffèrent en termes d'interaction. J'aborderai plus spécifiquement la notion de participation.

5.1.1 Deux approches structurelles différentes

Les deux hyperfictions sont construites selon deux modèles différents. *Afternoon* s'appuie sur une géométrie en réseaux, alors que *Thievery in Blue* s'inspire du modèle arborescent. Autant la structure d'*Afternoon* peut sembler difficile avec ses sentiers multidirectionnels, autant les embranchements simples de *Thievery in Blue* permettent une lecture plus souple et plus cohérente.

5.1.2 Une lecture en réseaux versus une lecture arborescente

Afternoon et *Thievery in Blue* se ressemblent à bien des égards. Elles misent toutes deux sur l'interactivité et présentent des dénouements différents selon les sentiers empruntés. L'œuvre de Michael Joyce contient beaucoup d'hyperliens, pour un total de 500 épisodes et 900 connections possibles entre les segments textuels.

Thievery in Blue ne contient qu'une douzaine d'épisodes, qui se terminent tous par une courte phrase (suggestion présentée au lecteur).

La lecture d'*Afternoon* est compliquée du fait que le fil narratif se déploie dans toutes les directions. Il en est ainsi dans une structure en réseaux où les segments s'entrecroisent presque à l'infini. La structure arborescente de *Thievery in Blue* permet une lecture beaucoup plus conviviale, puisque les épisodes s'enchaînent logiquement :

En gardant chacune des branches rigoureusement isolée des autres, les diagrammes en forme d'arbre contrôlent l'itinéraire du lecteur du nœud de la racine jusqu'aux nœuds des feuilles, et rend facile de s'assurer que les choix auront toujours pour résultat une histoire bien formée.⁹⁴

Avec des centaines de segments réunis sur plusieurs chantiers, *Afternoon* présente bien des répétitions et des culs-de-sac qui peuvent lasser le lecteur. Il ne faut toutefois pas y voir un défaut intrinsèque. Cette structure est conçue pour inciter le lecteur à tenter plusieurs variations à partir d'un scénario de base. Les enchaînements de boucles sont inévitables dans une œuvre construite comme un labyrinthe. Ces détours font partie du jeu. Il revient au lecteur de repérer au fil des pages les indices qui lui permettent d'éclairer l'intrigue et de sortir du labyrinthe. L'identification au personnage central (Peter) est un atout pour décrypter cette histoire abracadabrante : « La nécessité pour le lecteur de se débattre avec l'histoire reflète le combat mené par le personnage [de Peter]⁹⁵. »

Avec *Thievery in Blue*, point d'hyperliens qui rendent la lecture malaisée. Chaque chapitre forme un tout distinct qui s'enchaîne aux autres épisodes selon un ordre chronologique. On y présente d'abord un scénario de base, puis des

⁹⁴ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 248. (TPA)

⁹⁵ Bolter, Jay David, *Writing Space, The Computer, Hypertext and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, 1991, p. 126. (TPA)

embranchements qui introduisent de nouveaux personnages. Les auteurs de cette fiction collaborative ont su créer un récit riche en allusions, fournissant des repères d'un chapitre à l'autre.

Le modèle par embranchements de *Thievery in Blue* permet de suivre des sentiers unidirectionnels. L'agencement des épisodes est cohérent. Il devient facile de construire sa propre histoire en suivant les nœuds : « Le pouvoir spécial des textes interactifs à générer une pluralité de mondes possibles pourrait être considéré comme une caractéristique qui facilite la création d'un scénario immersif⁹⁶. »

5.2 Interactivité directe ou interactivité indirecte

Avec *Afternoon*, on retrouve une interaction indirecte. Le lecteur doit suivre une route tracée à l'avance par l'auteur, sans possibilité d'intervenir directement dans le récit. *Thievery in Blue* propose une interaction plus directe. Il est possible d'ajouter un chapitre au récit et d'interagir avec les participants et le concepteur du site. Ces deux œuvres présentent toutefois un point commun. Elles permettent au lecteur de prendre les commandes : « Ce que l'hyperfiction nous force à reconnaître c'est qu'un auteur-lecteur actif fabrique non seulement le sens mais aussi le texte à partir d'un ensemble de ressources fournies par l'auteur⁹⁷. »

5.2.1 Récit ouvert ou récit fermé

Le degré d'implication est très différent d'une œuvre à l'autre. Avec *Afternoon*, c'est uniquement à partir des hyperliens que l'on construit l'histoire. Impossible d'y ajouter des éléments. Avec *Thievery in Blue*, on peut participer à l'écriture de

⁹⁶ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 258. (TPA)

⁹⁷ Snyder, Ilana, *Hypertext, the Electronic Labyrinth*, Melbourne University Press, 1996, p. 96-97. (TPA)

l'histoire. La liberté de mouvement d'*Afternoon* est limitée par les balises fixées par l'auteur, M. Joyce. Certes, la possibilité d'assembler les segments peut paraître grisante. Mais c'est l'auteur qui tire les ficelles. Les segments sont écrits et assemblés à sa convenance. C'est lui qui décide des hyperliens. *Afternoon* est un modèle d'interactivité sélective : « L'utilisateur [le lecteur d'*Afternoon*] devrait progresser avec l'impression que ses actions déterminent le cours du scénario, alors qu'en fait ses choix sont établis par le système comme une fonction de l'effet à atteindre⁹⁸. »

Rien de tel avec *Thievery in Blue*, où ce sont les lecteurs-auteurs qui écrivent l'histoire. De plus, les règles à respecter ne sont pas trop contraignantes. On peut parler d'une véritable participation. Avec STORYSPRAWL.COM, l'interactivité est au service de la création.

Je n'ai pas contribué personnellement à l'écriture de *Thievery in Blue*. Mais j'ai pu apprécier le sentiment de partage et de créativité collective qui s'en dégage. Chaque contribution représente une pierre que les lecteurs apportent à la construction du récit. Unis par les hyperliens, les épisodes incarnent un élan d'inspiration collectif qui fait de ce roman numérique en devenir un genre littéraire intéressant et accessible :

Lorsque le système de visualisation en temps réel de la structure de l'hypertexte (ou sa cartographie dynamique) est bien conçu, ou lorsque la navigation peut s'effectuer de manière naturelle et intuitive, les hyperdocuments ouverts accessibles par un réseau informatique sont de puissants instruments d'*écriture-lecture* collective.⁹⁹

Les deux œuvres remplissent bien leur objectif. Elles poussent les limites du format linéaire et proposent un nouveau modèle d'immersion cognitif. Le lecteur prend l'initiative. Il devient un participant, surtout dans *Thievery in Blue*. *Afternoon* et

⁹⁸ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 246. (TPA)

⁹⁹ Lévy, Pierre, *Cyberculture*, Odile Jacob, 1997, p. 69.

Thievery in Blue ont chacune leurs mérites. Elles apportent une nouvelle dynamique dans les rapports auteur-lecteur. Une tendance appelée à s'étendre dans les prochaines années grâce à Internet.

5.3 L'hyperfiction, une nouvelle forme de création littéraire

J'ai voulu par cet exposé démontrer comment la programmation informatique permet de créer des œuvres numériques qui réinventent le récit. À l'aide de logiciels spéciaux, comme HYPERTALK, des auteurs à l'esprit innovateur utilisent les hyperliens pour créer des récits où les personnages s'entrecroisent au gré des embranchements. Plusieurs modèles structurels sont disponibles. Les auteurs peuvent imaginer une histoire arborescente ou en réseaux (labyrinthe). Ils peuvent aussi construire leur récit sous forme d'embranchements (*Thievery in Blue*).

5.3.1 Une nouvelle pratique de lecture

Pour être digne d'intérêt, un roman interactif doit présenter un récit original appuyé sur une construction simple. L'histoire doit être servie avec des hyperliens bien agencés. Une conception aussi révolutionnaire du discours littéraire constitue un défi autant pour les auteurs que pour les lecteurs. Malgré les apparences, la présentation parsemée d'une histoire à plusieurs niveaux ne vise pas à confondre le lecteur. Elle constitue une invitation à construire le récit. Cette liberté vise à encourager la curiosité du lecteur, à favoriser sa participation.

5.3.2 Une nouvelle dynamique de participation

Avec la FH, la lecture devient un jeu. On peut naviguer dans l'œuvre, emprunter des détours au fil des hyperliens. Les deux études de cas l'ont bien démontré. Le lecteur accumule les indices (*Afternoon*) et suit la trace des personnages

d'un sentier à l'autre. On décrit souvent ces récits numériques comme un puzzle. Le lecteur réunit les pièces (segments textuels) pour en faire un tout cohérent.

Les romans interactifs comptent plusieurs détracteurs, peu convaincus que le caractère éclaté du récit puisse donner lieu à une lecture sérieuse. N'empêche, ce nouveau type de création littéraire pourrait bien un jour devenir un genre littéraire important. *Afternoon* et *Thievery in Blue* démontrent une singulière capacité à étonner le lecteur par leur originalité et leur propension à pousser les frontières du divertissement ludique. Pour se gagner de nouveaux adeptes, ce phénomène socioculturel, passablement marginal pour l'instant, doit toutefois évoluer.

5.3.3 L'avenir de l'hyperfiction

La popularité de l'hyperfiction repose en grande partie sur la capacité des auteurs à s'adapter aux technologies informatiques. Pour gagner leur pari, ils doivent tenir compte des attentes d'une nouvelle génération de lecteurs habitués à naviguer sur Internet. L'auteur (concepteur) ne peut plus écrire comme s'il était isolé, retiré sur son îlot (dans sa bulle), s'il veut satisfaire son public cible. Selon Jérôme Bindé (2001), elle est finie l'époque où les auteurs, les éditeurs, les distributeurs, etc., évoluaient dans un univers clos, hors de portée des lecteurs. Comme le souligne Yannick Maignien :

Sans doute, nous sommes ici en présence d'une nouvelle pratique de lecture : dépendamment de ses intérêts c'est le lecteur qui contrôle le cours des consultations à travers l'interactivité, tout cela à l'intérieur d'un espace imaginaire libéré des contraintes physiques traditionnellement associées au mot imprimé.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Maignien, Yannick, cité par Jérôme Bindé, dans l'ouvrage *The World Ahead, Our Future in the Making*, Zed Books, 2001, p. 322. (TPA)

5.3.4 Pour une interactivité plus directe

Agrémentées d'éléments visuels et sonores, les deux œuvres choisies pourraient rejoindre un public plus large. Des artistes et des musiciens pourraient être attirés par ce nouveau mode d'expression. Les récits offerts sur STOTYSPRAWL peuvent servir d'exemple de récits ouverts sur le monde : « L'hypertexte sera peut-être un texte ultra-démocratique, sans parent ou propriétaire, sans frontières ni agents douaniers, lequel peut être manipulé par tous et disséminé partout¹⁰¹. »

Marie-Laure Ryan croit que l'interactivité devrait s'étendre à un niveau qui permet au lecteur (internaute) de devenir un co-auteur. Celui-ci doit pouvoir interagir avec l'œuvre. Il doit pouvoir être au cœur de l'action. C'est le but atteint avec *Thievery in Blue*.

Ce type de récit se retrouve souvent dans les classes, où la participation devient un mode d'apprentissage du langage et de l'écriture. Plusieurs sites scolaires présentent des romans collectifs inspirés du jeu. Les professeurs de langue y voient une manière originale d'initier les élèves à la compréhension d'un récit bien structuré. Des personnages bien campés qui évoluent dans un environnement textuel bien défini. Cet exercice collectif aide les élèves à développer des habitudes de travail autour d'un objectif commun. Pour Will Hockman, de l'Université du Colorado, le récit numérique (participatif) favorise la communication dans un espace d'écriture virtuel. Le jeu d'échanges et la participation pourraient être une voie d'avenir pour les prochaines générations :

Au lieu de diffuser un message vers des récepteurs extérieurs à la démarche de création, invités à donner sens à l'œuvre après coup, l'artiste [le professeur] tente ici de constituer un milieu, un agencement de communication et de production, un événement collectif qui *implique* les destinataires, qui transforme les

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 323. (TPA)

herméneutes [ceux qui interprètent les textes] en acteurs, qui mette l'interprétation en boucle avec l'action collective.¹⁰²

5.3.5 Le multimédia au service de l'hyperfiction

Afternoon et *Thievery in Blue* ne représentent qu'un aspect de la culture numérique virtuelle. Elles n'offrent aucun élément visuel ou sonore. On n'y trouve que du texte. Ce format ne peut suffire à capter l'attention d'un lectorat plus jeune, friand de jeux vidéo, de musique populaire, et de multimédia. Selon Marie-Laure Ryan, l'avenir de l'hyperfiction repose sur la capacité de proposer une approche nouvelle de l'intrigue romanesque. Un type d'écriture qui se prête à tous les modes de divertissement populaire.

Pour Christian Vandendorpe, l'écran doit devenir l'équivalent d'un tableau. L'utilisateur doit pouvoir intervenir sur chaque page : effectuer une opération, faire apparaître une fenêtre, exprimer son opinion, modifier la présentation des segments textuels et visuels, etc. Jumelée aux outils du multimédia, l'hyperfiction deviendrait un lieu d'échanges plus convivial entre l'auteur et le lecteur. Selon Jérôme Bindé, le mot écrit doit former une relation symbiotique avec les techniques de l'audio-visuel. Il faut créer des équivalents verbaux pour les effets visuels propres aux jeux vidéo :

Je ne peux imaginer une façon plus efficace de célébrer l'esprit d'un lieu qu'un réseau interactif bien conçu qui fusionne les images avec la musique, les poèmes, les courts textes de prose, les schémas, les documents historiques.¹⁰³

Les médias électroniques, de plus en plus accessibles, entraînent des changements profonds dans les modes de production, de distribution et de consommation des textes littéraires et didactiques. Le texte voyage à la vitesse de l'électron. Il favorise l'émergence d'un mode d'écriture participatif, une littérature

¹⁰² Lévy, Pierre, *Cyberculture*, Odile Jacob, 2001, p. 123.

¹⁰³ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 263. (TPA)

grise (Jérôme Bindé ; 2001), c'est-à-dire des écrits qui n'ont pas encore le statut de publications, des textes dont on ne connaît ni l'auteur ni l'origine. Le roman collectif participe de cette dynamique de démocratisation.

Les romans collectifs doivent soulever plusieurs défis. Le maintien de la cohérence apparaît en tête de lice. C'est la seule façon de susciter et de maintenir l'intérêt d'un public jeune. Cet objectif est en partie atteint avec STORYSPRAWL et d'autres sites Internet qui présentent des FH (voir bibliographie). Ces lieux d'échanges virtuels deviennent des carrefours pour les internautes férus d'aventures audiovisuelles et de littérature fantastique. Le respect de certains critères propres au roman imprimé, et la possibilité d'unir les chapitres de dizaines d'auteurs permettront d'étendre le roman numérique au-delà des frontières du milieu universitaire.

La prochaine étape dans la diffusion du roman interactif pourrait être l'émergence d'un cyberspace, où la création littéraire devient un hobby à la portée de tous. Un jour viendra où le roman pourra être écrit en commun à partir d'un clavier ou d'une télé, puisque Internet sera sous peu disponible au petit écran. En canalisant l'imagination de milliers d'internautes de tous les milieux, l'hyperfiction est appelée à devenir une composante de la culture populaire. Appuyé par le multimédia, le roman du XXI^e siècle semble réserver bien des surprises.

BIBLIOGRAPHIE

Livres et articles

- Baudin, Guillaume, *L'imaginaire informatique de la littérature*, Colloque de Cérisy, Presses universitaires de Vicennes, 1991, 217 pages.
- Bindé, Jérôme, *The World Ahead, Our Future in the Making*, Zed Books, London, 2001, 496 pages.
- Berger, Luckmann, *The Social Construction of Reality*, London, Penguin Books, 1966, 203 pages.
- Blampain, Jeremy, Palut, Liliane, *Résistance sur Internet, Utopie technologique contre logique marchande*, Contradictions (Bruxelles), L'Harmattan (Paris), 2000, 159 pages.
- Bolter, Jay David, *The Computer, Hypertext and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 258 pages.
- Bolter, Jay David, *Ekphrasis, Virtual Reality, and the Future of Writing*, p. 253-272, Texte paru dans *The Future of the Book*, Edited by Geoffrey Numberg, University of California Press, 1996, 306 pages.
- Boyer, Jean-Pierre, professeur au Département de communication de l'UQAM, *L'espace et le temps en multimédia interactif : vers un nouvel imaginaire social*, Texte publié par Grideq, 2001, 22 pages.
- Bush, Vannevar, *Endless Horizons*, Arno Press, A New York Times Company, 1975, 182 pages.
- Carey, James W., *Communication as Culture, Essay on Media and Society*, Unwin Hyman (Ed.), 1989, 242 pages.
- Dictionnaire d'informatique, Michel Ginguay, Annette Lauret, Yves Waché, 6^e Édition, InterEditions, Paris, 1998.
- Douglas, Yellowlees, *The End of Books – or Books without End?, Reading Interactive Narratives*, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2000, 216 pages. Duguid, Paul, *Material Matters: The Past and Futurology of the Book*, p. 63-91, Texte paru dans *The Future of the Book*, Edited by Geoffrey Numberg, University of California Press, 1996, 306 pages.

- Hayles, Katherine, *The Condition of Virtuality*, p. 69-94, Texte paru dans *The Digital Dialectic, New Essays on New Media*, Edited by Peter Lunenfeld, The MIT Press, 1999, 298 pages.
- Lacroix, Jean-Guy, Département de Sociologie de l'UQAM, *L'objectif de la formation à l'heure de la convergence et de la conscientivité*, Texte paru dans E. Riley et J. Decenmick, *Industries éducatives, situations, approches et perspectives*, SEGES, Lille, p. 105-114.
- Levy, Pierre, *L'intelligence collective, Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, France, Éditions La Découverte, 1994, 244 pages.
- Levy, Pierre, *Cyberculture*, Rapport au Conseil de l'Europe, Éditions Odile Jacob, 1997, 313 pages.
- Meadow, Charles T., *Ink into Bits, A Web of Converging Media*, The Scarecrow Press, 1998, 294 pages.
- Murray, Janet H., *Hamlet on Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, 1997, 256 pages.
- Quéau, Philippe, *La planète des esprits. Pour une politique du cyberspace*, Odile Jacob, 2000, 329 pages.
- Ryan, Anne-Marie, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, 399 pages.
- Ryan, Marie-Laure (ed.), *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 1999, 285 pages.
- Snyder, Ilana, *Hypertext, The Electronic Labyrinth*, Melbourne University Press, 1996, 152 pages.
- Strate, Lance, *Hypermedia, Space and Dimensionality*, p. 267-324, Texte paru dans *The Emerging Cyberculture, Literature, Paradigm and Paradox*, Edited by Stephanie B. Gibson and Olliero O. Oviedo, Hampton Press, 2000.
- Vandendorpe, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte*, Boréal, 1999, 271 pages.
- Wells, Lynn, *Virtual Textuality*, texte paru dans *Narrative in the New Media. Reading Matters*, Edited par Joseph Tabbi & Michael Wutz, Cornell University Press, 1997.

Illustrations et photos

Illustration 1.1 Douglas Engelbart

http://www.thocp.net/biographies/engelbart_douglas.html

Illustration 1.2 Vannevar Bush devant l'analyseur différentiel

http://www.boxesandarrows.com/archives/the_sociology_of_information_architecture.php

Illustration 1.3 Présentation du Mémex

<http://www9.org/w9cdrom//98/98.html>

Illustration 1.4 Exemple de document hypertexte

http://www.e-papyrus.com/hypertext_review/chapter1.htm

Illustration 1.5 Croquis simplifié d'Arpanet

<http://cybergeography.org/atlas/arpanet2-gif>

Illustration 1.6 Croquis géographique de l'Usenet en 1986

http://www.cybergeography.org/atlas/world_usenet_1986_large.gif

Illustration 1.7 Architecture d'un système de Newsgroup

<http://navigators.com/usenet.html>

Illustration 1.8 Modèle sémantique de l'Hypercard

<http://ausweb.scu.edu.au/aw95/hypertext/eklund/>

Illustration 1.9 Ted Nelson

<http://xanadu.com.au/ted/>

Illustration 1.10 Modèle d'un document Xanadu

<http://xanadu.com/xuTheModel>

Illustration 1.11 Schéma du système multimédia

<http://www.horizons.com.lb/media.html>

Illustration 1.12 Photo Michael Joyce

<http://www.eastgate.com/people/joyce.html>

Illustration 1.13 Croquis du modèle du labyrinthe

Ryan, Marie-Laure, *Cyberspace, Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington, 1999, p. 251

Illustration 1.14 Croquis des embranchements d'un récit hypertextuel

<http://skyscraper.fortunecity.com/dns/689/hyperf.html>

Illustration 2.1 Exemple de nœud entouré de lexias

<http://www.it.uc3m.es/~ruada/fredericton01/naweb01.htm>

Illustration 2.2 Croquis du graphe complet

Ryan, Anne-Marie, *Cyberspace, Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Indiana Press University, Bloomington, 1999, p. 247

Illustration 2.3 Croquis du modèle en réseaux

Ryan, Anne-Marie, *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literay Theory*, Indiana University Press, Bloomington, 1999, p. 248

Illustration 2.4 Gilles Deleuze

http://www.uqac.quebec.ca/zone30/classiques_des_sciences_sociales/classiques/deleuze_gilles/deleuze_gilles_photo/deleuze

Illustration 2.5 Présentation simplifiée d'un rhizome bi-dimensionnel

<http://skyscraper.fortunecity.com/dns/689>

Œuvres Interactives pour les études de cas

Joyce, Michael, *Afternoon, a Story*, 1987

Thievery in Blue, Hyperfiction collective lancée en 2000, disponible sur STORYSPRAWL.COM

Quelques suggestions de sites de fictions hypertextuelles

<http://grammatron.com>

Œuvres multimédia

<http://www.darkzoo.net>

<http://www.total.net>

<http://cochon-grillé.draus.net>

<http://www.upian.com/seguin>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Cadavre_exquis

« c » Mélanie St-Pierre